GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR

11/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Markt&Technik
öS 45,-/sfr 5,80
Lit 7000/hfl 7,30
Ifr 140/ptas 600
DM 5,80

24-MBIT-SCHOCKER:

Street Fighter II

Mega Drive

ENDLICH ZU HABEN:

Mortal Kombat

für alle Systeme

PACKENDE FILMUMSETZUNG:

Jurassic Park

Super Nintendo

70 IRRE LEVELS:

Sonic CD

In diesem Heft getestet:

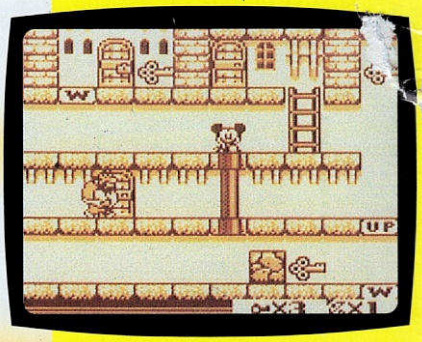
- ★ Cool Spot Super Nintendo ★
- ★ World Heroes Super Nintendo ★
- ★ Space Ace Super Nintendo ★
- ★ Bubsy Mega Drive ★
- ★ Wing Commander - The Secret Missions ★
- ★ Super Mario All Stars
- ★ Zelda Game Boy
- ★ Ottifants Mega Drive
- ★ General Chaos
- ★ Young Merlin
- ★ Strider II und viele mehr

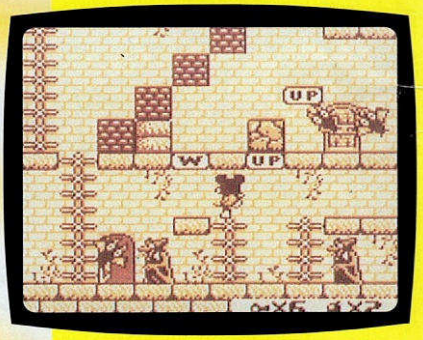
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR

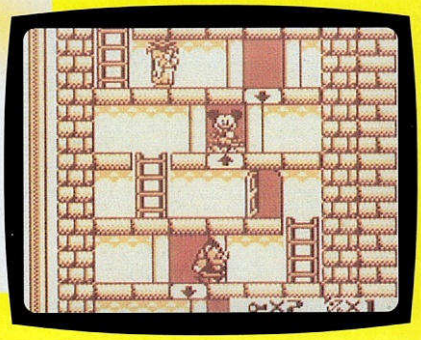
scan:[GDL]

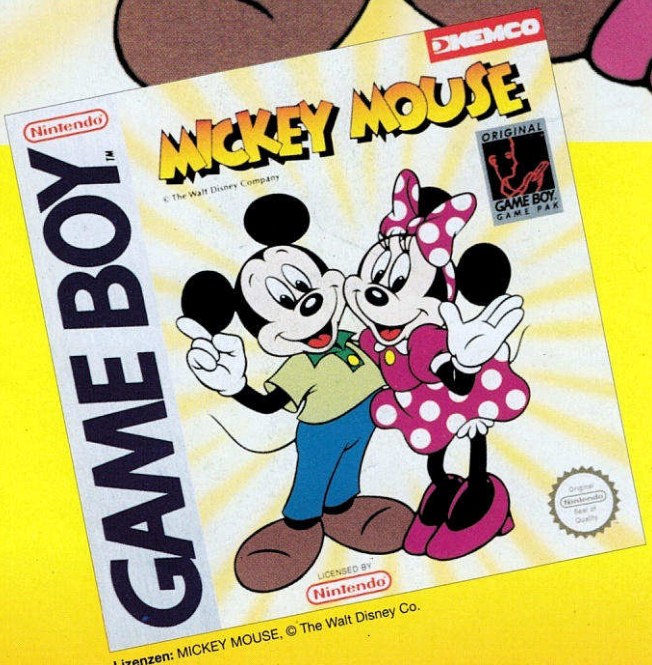
MICKEY MOUSE

POWER GAMES





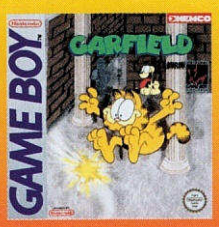


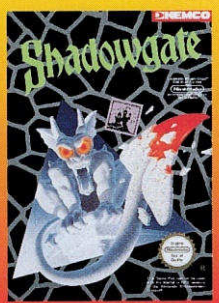


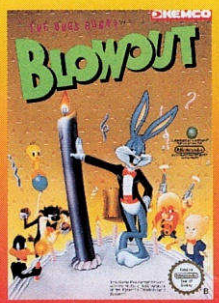
Lizenzen: MICKEY MOUSE, © The Walt Disney Co.

Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehornten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!







GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen: BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992.
GARFIELD, United Features Syndicate, Inc.,© 1978
SHADOWGATE™, trademark of ICOM Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPI. ©1987,1989. ICOM Simulations, Inc. ©1989 KEMCO

Die chlorfreien Sieben

Statt farblos aus der Wäsche gucken, lieber chlorfrei Zeitschrift drucken! Statt großer Worte diesmal große Bilder: Wir sind die Leute, vor denen unsere Eltern uns immer gewarnt haben. Von links oben: Biker-Cop **Robert Zengerle**, Kendoka **Hartmut Ulrich**, Ninja **Ralph Karels**, Techniker **Jan Barysch**, Rocksänger **Frank Heukemes**, Prinzeßchen **Sandra Uttendorfer** und Guru **Manfred Neumayer**.

Euer Video Games Team

ANDRE AGASSI TENNIS (SM) 119.95
JUNGLE Strike (SM) 124.95

JOYPAD TRANSPARENT SV 334 (SN) 34.95
JOYPAD TRANSPARENT SV 434 (SM) 34.95

WE'RE BACK (SN)

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal datel dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
aguri suzuki super driving dA	139.95
asterix dA	119.95
batman returns dA	129.95
blazing skies dA	139.95
bubsy dA	114.95
drakkhen dV	149.95
f-zero dA	44.95
fatal fury dA	129.95
fighting spirit	139.95
final fight dA	139.95
first samurai dA	129.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
magic sword dA	139.95
major title dA	139.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	149.95
pocky & rocky dA	139.95
pop'n twinbee dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
street fighter 2 turbo edition dA	139.95
striker	119.95
super aleste dA	139.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super star wars dA	139.95
tiny toon adventures dA	129.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
light max dA	59.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
nuby power pack dA	49.95
alfred chicken dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
double dragon 3 dA	64.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
firefighter dA	64.95
fun-taschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
jetsons dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
lemmings dA	74.95
mc donald land dA	69.95
mortal kombat dA	74.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
raging fighter dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
spiderman 3 dA	64.95
spot dA	54.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN

DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN

COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRAßE 6
42853 REMSCHEID

CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN

WORLD OF GAMES
TURNSTRAßE 6
75173 PFORZHEIM

COMPUTER- UND VIDEOSPIELE
WALDMÜHLENWEG 8
99089 ERFURT

und

RUDOLFSTÄDTER STR. 34
99310 ARNSTADT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

F-ZERO dA	44.95

GAME BOY

f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95
flash the dA	39.95
gargoyles quest dA	29.95
magnetic soccer dA	29.95
pitfighter dA	39.95
r-type dA	29.95
swamp thing dA	39.95

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
defender of the crown dA	44.95

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

gauntlet 2 dA	44.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
jackie chans action kung fu dA	59.95
james bond jun. dA	59.95
killer tomatoes dA	59.95
mario bros / classic serie dA	44.95
metal gear dA	44.95
mission impossible dA	44.95
pinball / classic serie dA	44.95
roller games dA	44.95
snake's revenge dA	44.95
totally rad dA	59.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

1093 congo's caper dA	114.95
1093 incredible crash dummies dA	129.95
1093 mechwarrior dA	149.95
1093 mystic quest legend dV	94.95
1093 rummenigge player manager dA	129.95
1093 super turrican dA	114.95
1093 terminator 2 arcade game dA	129.95
1093 the lost vikings dV	114.95
1093 goof troop dA	114.95
1193 air diver (incl.dsp-chip) dA	139.95
1193 mario is missing dA	139.95

GAME BOY

1093 f-15 strike eagle dA	64.95
1093 star trek next generation dA	64.95
1093 wwf superstars 3 dA	64.95
1093 yoshi's cookie dA	54.95
1093 jurassic park dA	74.95
1093 zelda - link's awekening dV	64.95

MEGADRIVE MODUL

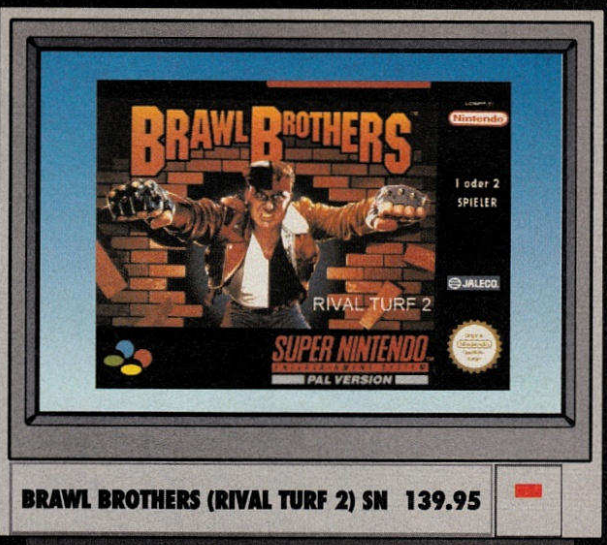
1093 jurassic park dA	119.95
1193 ottifants dA	114.95

SEGA MEGA CD

1093 batman returns dA	114.95
1093 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
1093 sherlock holmes 2 dA	114.95
1093 ecco the dolphin dA	94.95
1093 sonic cd dA	94.95
1093 thunderhawk dA	114.95
1093 wwf rage in the cage dA	114.95
1193 dune dA	114.95
1193 terminator dA	114.95

114.95

FUN-TASCHIG GB 64.95 - NES 64.95



BRAWL BROTHERS (RIVAL TURF 2) SN 139.95

der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht immer Import sein !

IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL. FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
profi koffer	49.95
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
days of thunder dA	94.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
drop zone dA	94.95
flintstones dA	79.95
fun-taschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
kirby's adventure dA	74.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
prince of persia dA	104.95
rescue rangers dA	94.95
roadblasters dA	94.95
terminator 2 (judgment day) dA	109.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95

NEU NEU NEU NEU SEGA MEGA CD

after burner 3 dA	94.95
black hole assault dA	114.95
final fight dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

SEGA MEGADRIVE

mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer	59.95
quickjoy sega se 5 sv 401 dA	29.95
quickjoy sega-megastar sv 433 dA	49.95
software converter master sys. dA	94.95
videokabel (av/cinch) dA	24.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
agassi tennis dA	119.95
ball jacks dA	94.95
bubsy dA	114.95
captain planet dA	94.95
cool spot dA	114.95
cyborg justice dA	114.95
desert strike dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
flintstones dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mazin wars dA	114.95
micro machines dA	94.95
mortal kombat dA	129.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
nba all stars challenge dA	114.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
predator 2 dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
strider 2 dA	114.95
superman dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
winter challenge dA	99.95
x-men dA	94.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	netto 12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	netto 25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86

BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp _____ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

VG 1193

AUFTRAGGEBER

Name _____

Straße _____

PLZ Ort _____

Telefon _____ Kreditkartenfirma _____ Verfallsdatum _____

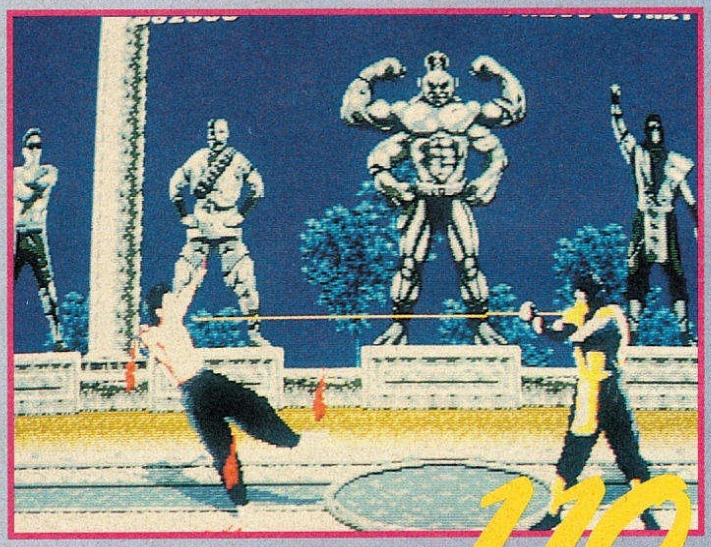
Kunden-Nr. _____ Kreditkartennummer _____

120

Wenn Disney-Zeichner am Werk waren, werden Zeichentrickfilme zum Heulen schön. Und Aladdin ist fast ein Trickfilm.

News

Electronic Consumer Trade Show.....10
Die neuesten Trends von der Londoner Messe
Sonic CD 26
Tekkno-Sound von CD, über 70 knallbunte Levels
Nippon-Corner 28
Brandheiße Informationen aus Japan
Videospiel-Meisterschaften 32
Sega European Championship/Connors Tennis DM
CD-Verlosung..... 33
Preise rund um ein Spiel, das es noch nicht gibt
Nintendo-News mit US-Corner 30
Sega Spezial 34
PC-Engine 36
Neo Geo 38



110

Nach monatelanger Spannung naht die Stunde der Wahrheit: Wie gut ist Mortal Kombat wirklich? Tests für alle Systeme.

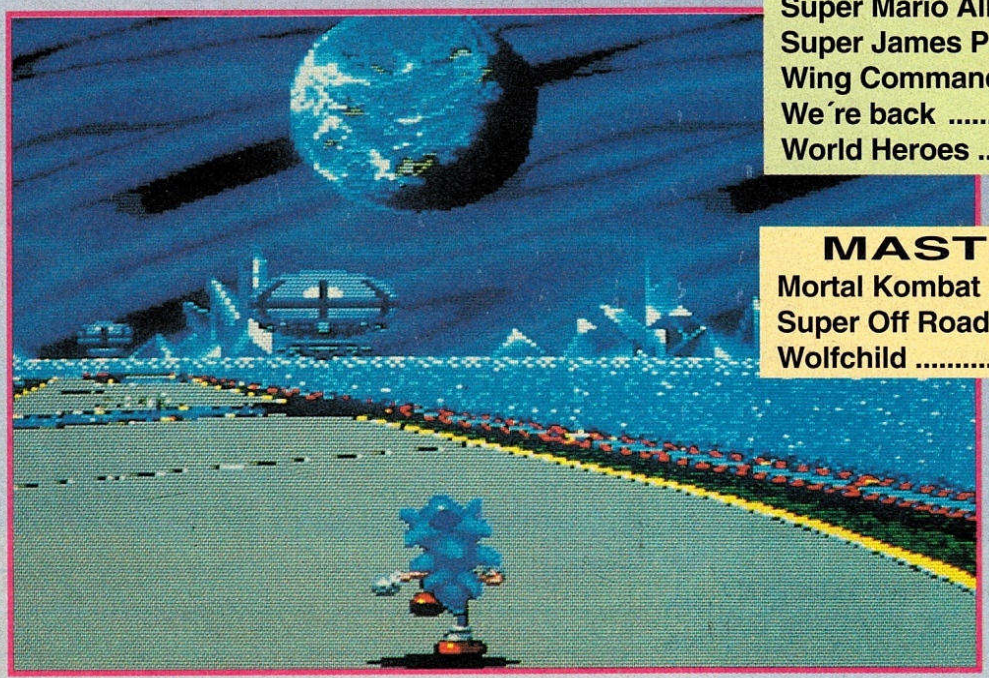
Test

SUPER NINTENDO

Beethoven.....102
Cacoma Knight (Bisyland).....100
Championship Pool 100
Cool Spot 54
Goal! 108
Goof Troop 50
International Tennis Tour.....107
Young Merlin 48
Jurassic Park 44
Mortal Kombat 110
Out to Lunch 102
Space Ace 56
Super Mario All Stars 52
Super James Pond II 109
Wing Commander Secret Missions 106
We´re back 102
World Heroes 104

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat 112
Super Off Road 135
Wolfchild 135



26

Ei was ist denn das? Ein Igel heimlich nachts in Super Mario Kart? Denkste! Das ist das neue Sonic CD.

SELECT

GAME GEAR

Double Dragon 130
Mortal Kombat 113
Streets of Rage 2 134
Surf Ninjas 130

MEGA DRIVE

Aladdin 120
Bubsy 124
Cosmic Spacehead 128
FIFA International Soccer 126
General Chaos 117
Mortal Kombat 111
NHL Hockey ´94 125
Ottifants 119
Streetfighter II Special Ch.-Edition 114
Strider II 118
X-Men 128

GAME BOY

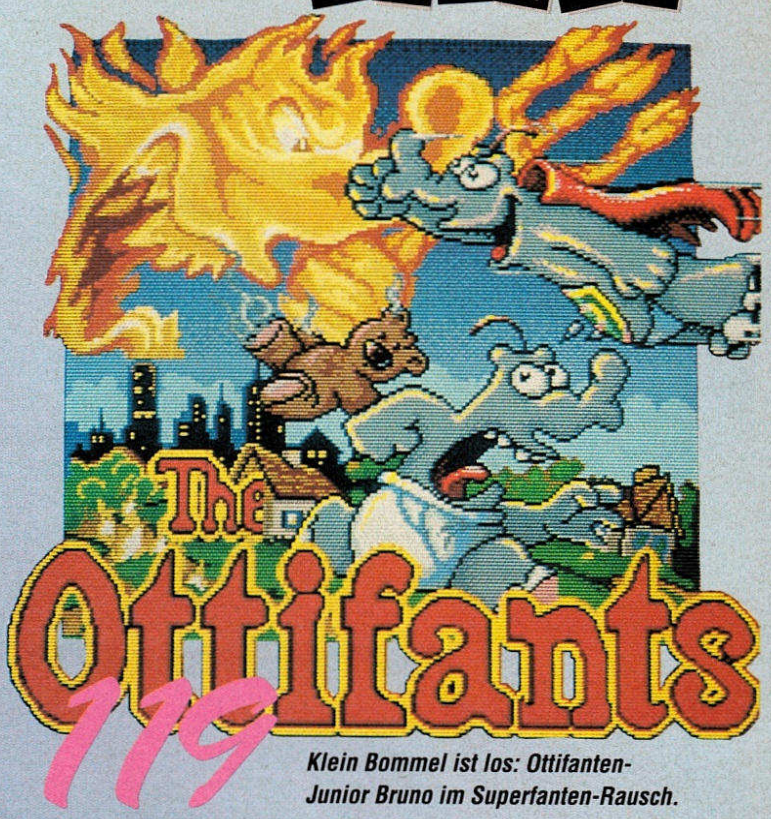
Bubble Bobble 2 136
Final Fantasy 137
Hammerin´ Harry 137
Lingo 139
Mortal Kombat 113
On the Tiles 139
Tom & Jerry 136

NES

Alfred Chicken 134
Asterix 132
Super Adventure Quest 133

LYNX

Gordo 106 102
Lemmings 109



119

Klein Bommel ist los: Ottifanten-Junior Bruno im Superfanten-Rausch.

Tips & Tricks

Mario All Stars (SNES) 66
Mystic Quest (GB) 70
Tuff E Nuff (SNES) 86
Alien 3 (SNES) 87
Mech Warrior (SNES) 87
Pop'n Twinbee (SNES) 87
Yoshi's Cookie (SNES) 87
Jurassic Park (MD) 87
Mortal Kombat (SNES) 88

125

EA hat ohnehin schon die besten Hockeysimulationen. Ist eine Steigerung noch möglich?

Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick 90
Comic 64
Editorial 5
Impressum 69
Inserentenverzeichnis 132
Leserpost 58
Rat & Tat 62
Redaktions-Hitparade 42
So bewerten wir 42
Vorschau 140

ECT REPO

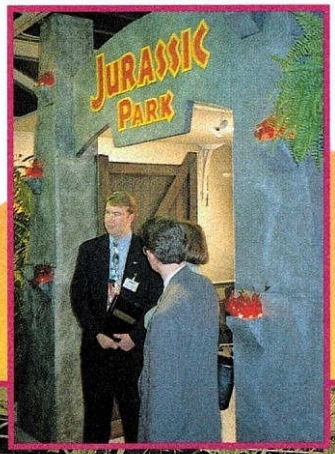
Der zweite Teil der Londoner ECTS hielt für den erwartungsvollen Konsolenspieler leider kaum bemerkenswerte Neuerscheinungen parat. Die "Neuvorstellungen" beschränkten sich zum Großteil auf Wiederaufgewärmtes aus dem Repertoire der Frühjahrsmesse.

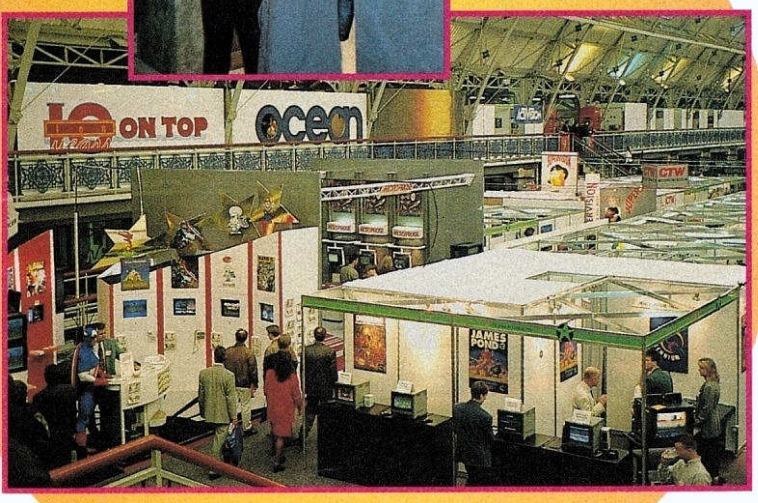
Nachdem *POWERPLAY*-Kollege Knut und unser Frank allmorgendlich aus der noblen Wolkenkratzer-Absteige "London Metropole" mit einem stilechten Taxi im Oldtimer-Look durch dichten Verkehr und dicken Smog zum Business Design Centre gelangten, bot sich ihnen die wohlgeschätzte, schon fast familiäre Atmosphäre dieser Messe in gewohnter Weise dar. Jedoch gab es diesmal zumindest für den neugierigen Videospieler wenig Überraschungen. Wesentliche Highlights wie *Aladdin, Young Merlin* und die *Secret Missions* der *Wing Commander*-Saga können wir Euch schon in diesem Heft als Preview oder Test vorstellen, so daß diese Spiele im Bericht nur am Rande Erwähnung finden werden.

Commodores 32-Bit-Konsole Amiga CD 32 scheint im Amiga-freundlichen Inselstaat mehr Beachtung und Anerkennung als hierzulande zu finden. Etliche Softwarehäuser bekundeten Interesse; mit endgültigen Facts hielt man sich jedoch noch so lange bedeckt, bis eindeutig belegbare Verkaufszahlen über die Verbreitung der neuen Konsole Aufschluß geben.

Auch in Sachen 3DO war wenig Neues zu vernehmen, den Erwartungen nach wird spätestens die Winter-CES in Las Vegas für greifbare News zu diesem Thema sorgen.

Natürlich sind wir ständig bemüht, Euch neue Spiele, auch wenn zum Zeitpunkt der Messe nur erste Eindrücke zu gewinnen waren, sobald wie möglich in unserer Warpzone vorzustellen.

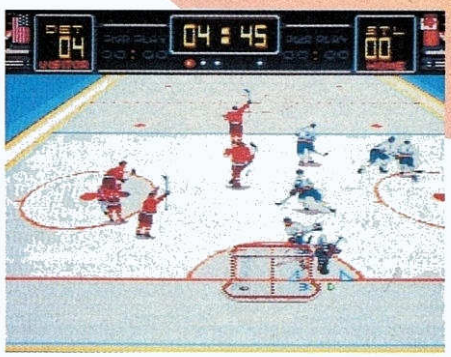




Accolade

Accolade haben sich auf dem Videospielesektor in erster Linie mit Sportsimulationen einen Namen gemacht. Diese Linie will man konsequent weiterführen und hat zu diesem Zweck bekannte Sportler gewinnen können, die mit ihrem Know-how und einem guten Namen das Spiel attraktiver machen sollen.

Brett Hull Hockey, die erste Eishockey-Simulation der Company, soll andere Videospiel-Produkte dieses Genres angeblich durch eine Fülle von Optionen und Variationen alt aussehen lassen. Zumindest die Grafik mit digitalisierten Spielern machte einen positiven Eindruck. Versionen für Super Nintendo und Mega Drive sollen im November erscheinen.

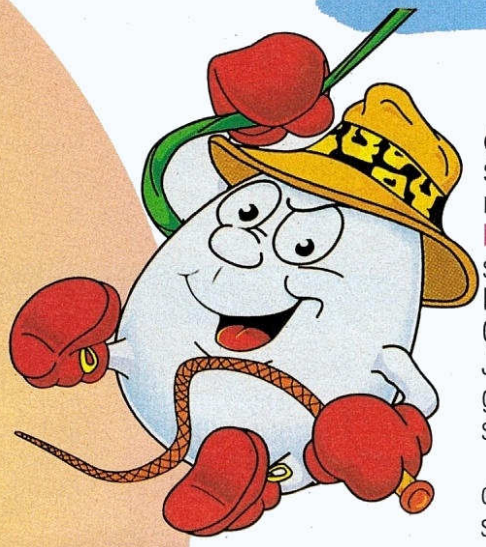


Hau den Puck: Brett Hull Hockey, Accolades erste Eishockey-simulation, soll die Konkurrenz mit reichhaltigen Möglichkeiten und Features vom Eis fegen.

Eine harte Kante wird auf dem Mega Drive bei der Football-Simulation **Unnecessary Roughness** gespielt. Das Spiel wird Euch die Möglichkeit bieten, Kamerawinkel zu variieren, Teams selbst zusammenzustellen, einen Editor für individuelle Spiele zu nutzen und Teams aus allen 28 Städten der NFL zu im- oder exportieren. Mittels eines Logo-Editors könnt Ihr sogar die Namen, Nummern und Biowerte jedes Spielers verändern, sowie die Farben der Uniformen für Heim- und Gastspiele bestimmen. Erscheinen soll das Ganze im Frühjahr 1994.

Ebenfalls um diese Zeit soll für beide 16-Bitter eine Basketballsimulation unter der Schirmherrschaft des Cracks **Charles Barkley** erscheinen. Genaueres ist noch nicht bekannt.

Codemasters



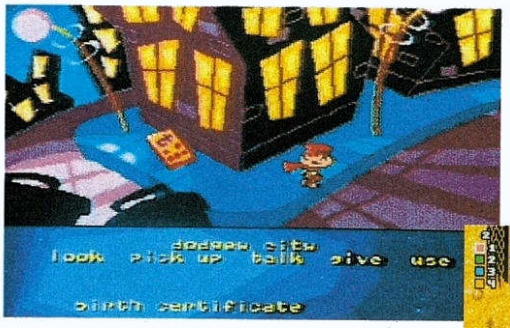
Eierkopf Dizzy scheint sich zu Codemasters Galeonsfigur zu mausern. Der Kleine holt nach seinem NES-Erfolg mit **Fantastic Dizzy** zum erneuten Rundumschlag auf den Systemen Mega Drive, Master System und Game Gear aus. Das putzig-bunte Jump'n'Run mit Puzzle-Einlagen wird im Oktober zu erstehen sein.

Ganz im Stil der Kult-Comics der 50er Jahre gehalten, präsentiert sich **Cosmic Spacehead**. Die bunte Mischung aus Adventure und Action erlaubt es Euch, mittels aufgesammelter Gegenstände Puzzles zu lösen und in Action-Disziplinen wie z.B. Astrocar-Racing und Roboterkampf Euer Geschick zu beweisen. Schon im November wird der kleine Marsmensch Eure Konsolen und Handhelds (Mega Drive, Master System, Game Gear und NES) beleben.

C.J.-Elephant Fugitive (Master System, Game Gear) ist ein Plattformspiel mit Action-Einlagen: Ein kleiner Elefant versucht aus einem Zoo auszubrechen (Herbst). **Super Arcade Challenge** (NES) beschert Euch vier Spiele auf einem Modul: In *Stunt Buggies* schlagt Ihr Euch durch 16 verzauberte Landschaften, in *Go! Dizzy Go!* steht Ihr der nun allseits bekannten Eierrübe in einem Action-Spektakel bei, *F-16 Renegade* fordert den Kampfpiloten in Euch und *C.J.s Elephant Antics* führt den kleinen Elefanten diesmal um die ganze Welt. Erscheinungsdatum für dieses Sampler-Modul soll ebenfalls in diesem Herbst sein.

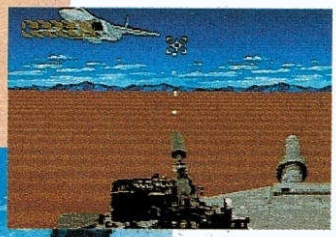
In **Bee 52** (NES) steuert Ihr eine Kampfbiene durch ein rasantes Shoot'em-up mit 24 Insektenwelt-Leveln (Herbst).

Für den Anfang nächsten Jahres sind in Arbeit: **Bignose The Caveman** (Master System, Game Gear, NES), **Dino Riders** (Mega Drive), **World Cup Soccer** (Mega Drive) und **Excellent Dizzy** (Mega Drive, Master System, Game Gear, NES).



Oben: Cosmic Spacehead, unten: Fantastic Dizzy, rechts: Micro Machines (Game Gear)

Absolute



Oben: Super Battletank 2 gibt volles Rohr. Unten: In Turn And Burn hart am Afterburner des Feindes.

Am Stand der Amerikaner gab's zwei neue Kampfsimulationen für das Super Nintendo zu bestaunen, die ihren Weg nach Deutschland vorraussichtlich nur als Importversionen machen werden.

Super Battletank 2 schickt sich an, seinen Vorgänger vor allem in Sachen Umfang zu übertreffen. 16 MBit an geballter Strategie und Action sollen auf dem Modul eingefangen worden sein. Ihr steuert einen M1A2-Panzer im Kampfeinsatz gegen sowjetisches Rüstungsgut. Einsteigen in den rollenden Sarg können findige Importeure gegen Januar nächsten Jahres.

Bei **Turn And Burn** besteigt Ihr das Cockpit einer US Navy F-14D Tomcat und fliegt über herrlich blauem Wasser und vor einem rotierenden Mode-7-Horizont Feindeinsätze gegen MiGs.

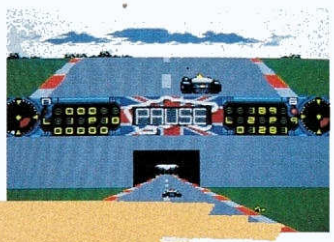
Beeshu

Bei Beeshu, dem findigen Zubehörhersteller aus den USA, entdeckten wir den originellen Jetfighter-Controller, kompatibel mit Super Nintendo und Mega Drive. Sobald die Muster bei uns eintreffen, werden wir uns ein Bild von seinen Qualitäten machen und Euch informieren.

Core Design

Wenig Neues gibt es von den frischgebackenen Third-Party-Herstellern für Sega zu berichten. Schon in unserem Frühjahrs-ECTS-Bericht erwähnt, warten wir weiterhin auf **Bubba'n'Stix**, ein Jump'n'Run mit Puzzle-Einlagen. Der Knobelspaß soll Anfang nächsten Jahres für Mega Drive und Mega CD erscheinen. Für Ostern sind auf

dem Mega CD **Soulstar** und **Hardcorp** angekündigt. Für Game Gear und Master System ist ein Spiel namens **Trunski** angekündigt.



F1 fährt auch auf dem Master System ein heißes Gummi

Domark

Start frei für die Rennsimulation **F1** der Londoner Softwareschmiede! Nach der Mega-Drive-Version, die bei uns bestens abgeschnitten hat, folgen nun die Umsetzungen für Master System und Game Gear (Oktober).

Die Wüstenpiloten fliegen wieder! Das reißerische Ballerspektakel **Desert Strike** wird in seinen Umsetzungen für Master System und Game Gear im November erhältlich sein.

Mit dem protzigen Satz "zweifelsohne die beste Tennissimulation auf dem Mega Drive", wirbt man bei Domark für Tengens **Davis Cup World Tour**. Ebenfalls im November erreicht uns die Rugbysimulation **International Rugby** für Segas 16-Bitter. **James Bond – The Duel** wird ab November nun auch auf Eurem Game Gear flimmern.

Das Fantasy-Epos **Gauntlet 4** wird den Vier-Spieler-Adapter des Mega Drive unterstützen. Die 90 Level des Spiels könnt Ihr auf vier verschiedene Arten durchspielen: Der Arcade-Mode steht für Action pur, im Quest-Mode ist der Rollenspieler in Euch gefragt, der Battle-Mode ist eine reine Kampfsimulation für bis zu vier Spieler und der Record-Mode bietet Euch die Gelegenheit, Eure Skills zu trainieren und zu verbessern (November).

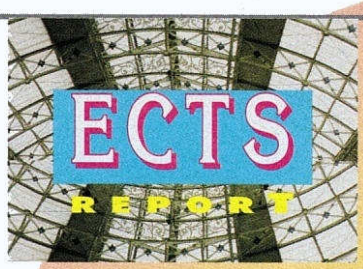
Im März nächsten Jahres wird seine Durchlaucht, der **Prince Of Persia**, sich auf dem Mega Drive die Ehre geben.

Über 100 animierte Feinde sollen den kleinen, blonden Fratz Marko in **Marko's Magic Football** erwarten. Das comicorientierte Spiel soll Plattform-Action, Fußballeinlagen und einzigartige Special Effects miteinander vereinbaren. Seine Streiche wird der Racker auf allen drei Sega-Systemen ab dem März 1994 spielen.

Flipper-Freuden für unterwegs wird Euch der von Gremlin programmierte **Pinball Wizard** offenbaren. Klassische Tische und modernere Multi-Ball-Games sollen den Freaks der rollenden Kugel in einer äußerst realistischen Animation mit überragenden Soundeffekten schmackhaft gemacht werden (Game Gear, April '94).

Stolz ist man bei Domark, einen bedeutenden Namen für ihre geplante Motorrad-Rennsimulation gewonnen zu haben. Bis zur Veröffentlichung wird jedoch noch viel Gummi auf der Straße bleiben: **Kawasaki Superbikes** soll nicht vor dem Mai nächsten Jahres auf Mega Drive und Game Gear an den Start gehen.

Oben: Der Griff zur Flasche: Prince Of Persia auf dem Mega Drive; unten: Marko´s Magic Football ist mehr als ein gewöhnliches Jump'n'Run (Mega Drive)



Electronic Arts

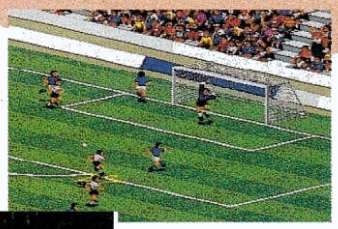
Die angekündigten Sportsimulationen und Updates **NBA Showdown, Madden NFL '94** und **NHL Hockey '94** werden samt dem Vier-Spieler-Adapter für das Mega Drive, **4 Way Play**, in den Sega News dieser Ausgabe näher beleuchtet. Highlight der Neuheiten auf dem Sport-Sektor war **FIFA International Soccer** auf dem Mega Drive, das erste, von der FIFA unterstützte Fußballspiel. In einer Ansicht von schräg oben hetzt Ihr das Leder über den Rasen, wobei Ihr Eure Mannschaft aus über 40 internationalen Teams auswählen könnt. Jedes dieser Teams besitzt individuelle Eigenschaften und Fähigkeiten. Mit dem Vier-Spieler-Adapter könnt Ihr Euch ab Dezember mit ein paar Freunden in Freundschaftsspielen, Qualifikationen und Meisterschaften messen.

Im Dezember gehen auf dem Mega Drive in **Mutant League Hockey** die Mutanten aufs Eis. 23 Teams mit Skeletten, Trollen, Monstern und Robotern warten darauf, ihre gemeinen Fallen und fiesen Tricks anzuwenden. Das Spiel mit dem originellen "Puck Camera"-Replay-Feature unterstützt ebenfalls den Vier-Spieler-Adapter.

Der drollige Fischagent James Pond schlägt im November in seinem dritten Abenteuer auf dem Mega Drive wieder kräftig auf die Pauke. **James Pond 3 – Operation Starfish** führt die Flunder im Frack auf den Mond.

Ebenfalls im November könnt Ihr in **Virtual Pinball** die Ku-

James Pond biegt auf dem Mega Drive wieder die Schuppen



Oben links: Die Mutanten fegen über´s Eis; oben rechts: FIFA Soccer bringt neue Kicker-Freuden; unten: Blades Of Vengeance

Premiere!

ERSTMALIG DEUTSCH

EINMALIG SPANNEND

UMWERFENDE 16 MB

Die etwas andere Schatzinsel.

Triff auf viele interessante Charaktere.

Begib Dich in dunkle Verliese.

ROLLENSPIEL/ADVENTURE

■ Das bisher umfangreichste Rollenspiel für den MEGA DRIVE. ■ Kombination von Rollenspiel und Geschicklichkeitsspiel. ■ Super animierte Sprites und 3D-Szenario-Power. ■ Bis zu 4 Spielstände speicherbar. ■ Nicht nur für Freaks.

ERSCHEINUNGSTERMIN:

■ ENDE NOVEMBER

SEGA

Test `N Take
Verleih Verkauf Versand
Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear GameBoy
Umbau,auch 50/60 Hz,SuperNintendo MegaDrive innerhalb 48h!
Vorbestellservice für alle Systeme, auch Importspiele !
Geöffnet: Mo. - Sa. von 10°° - 22°° Uhr
12053 Berlin Mainzer Str.11 Neukölln, U-Bhf. Hermannplatz
Fax + Tel.: 030/6213018

STARGAMES
VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO		S.NINTENDO		MEGA DRIVE	
Art of Fighting	359,-	Super Soccer II	139,-	Bubsy	119,-
Fatal Fury II	359,-	Fortified Zone	119,-	Super Shinobi II	119,-
World Heroes II	379,-	Dead Dance	129,-	Sonic II	85,-
3 Count Bout	379,-	Exhaust Heat II	139,-	Dick Tracy	95,-
Nam 1975	199,-	Starwing / Starfox	129,-	Phantasy Star III	79,-
Magician Lord	199,-	Streetfighter 2 Turbo	139,-	Home Alone	95,-
Samurai Showdown	379,-	Mortal Combat	139,-	Ecco the Dolphin	115,-
u.a.		u.a.		u.a.	
NEO - GEO	699,-	4 Player Adapter	69,-	Action Replay	119,-
Joyboard	119,-	Super NES Joypad	37,-	RGB/AV Kabel	39,-

Montag - Freitag ab 16 Uhr; Samstag ab 10 Uhr
24 Std. Hotline per Anrufbeantworter oder Fax !!!
An- und Verkauf von GEBRAUCHTMODULEN / KONSOLEN !!!
Postfach 22 03 29 42631 Solingen
Tel. & Fax: 0212 / 202583 Tel.: 0161 / 1220275

GALAXY

CD Rom 2 d	529.-
Aladin j	129.-
EA Soccer d/e	119.-
Gauntlet j	129.-
Jungle Strike d	129.-
Landstalker e	139.-
NHL Hockey 94 e/d	119.-
Rocket Knight d	109.-
Ultimate Soccer d	99.-

MEGA DRIVE

F1 Grand Prix d	129.-
Gunstar Hero d/j	99.-
Mortal Kombat d	129.-
Royal Rumble e	119.-
Sonic CD d	99.-
Streetfighter 2e	169.-
Thurd hawk CDd	119.-

Actraiser 2 j	189.-
Asterix d	119.-
Aladin d	119.-
Cool Spot e/d	129.-
Empire Str.Back j	189.-
Pop 'n Twinbee d	119.-
Starfox e	129.-
TMNT T.Fighter e	129.-
Zombies e	129.-

SUP.FAMICOM

Bomberman d	119.-
Lost Vikings d	119.-
Mario All Stars d	99.-
Mortal Kombat d	139.-
Mystic Quest d	99.-
Streetf.2 Turb d	139.-
Striker d	129.-

Mickey Mouse 2 d	79.-
Str.o.Rage 2 j/d	59.-/79.-
Shinobi 2 e/d	69.-/79.-
WWF Steel Cage d	79.-

GAME GEAR

Jurassic Park e	79.-
Mortal Kombat d	89.-
Sonic & Tails j	69.-

Mario Land 2 e/d	59.-/69.-
Mystic Quest d	69.-
WWF King o.t.Ring e	69.-
Zelda e	69.-

GAMEBOY

Fin.Fant.Leg.3 e	79.-
Mortal Kombat d	79.-
Legend o.Ze'da d	69.-

Battle Wheels	79.-
Dinolympics	79.-
Dracula	79.-
Europ.Soccer	79.-

LYNX

Gordo 106	79.-
Jimmy Connors	79.-
Lemmings	79.-

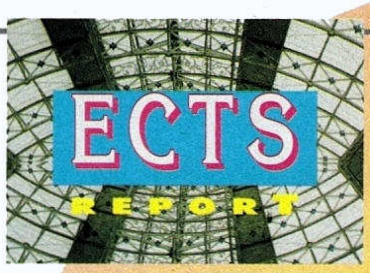
Jaguar
?
3DO

Turbo Duo RGB	799.-
Turbografx RGB	149.-
Bomberman 94 j	129.-
Anfang Dezember:	
Castlevania X SCj	149.-
PC Cocolon SCj	149.-
Super Darius 2 SCj	149.-

PC ENGINE

Bonk 3 e	119.-
CD Zonk SCj	119.-
Dung Expl 2 SCe	119.-
Longraiser 2 SCj	159.-
Streetfighter 2j	149.-

089/7605151
089/7470689
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
j:Jap./e:Engl./d:Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post:10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse:10.-DM
Plinganserstr.26 81369 München



gel rollen lassen. Das erste Flipper-Construction-Set für das Mega Drive bietet Euch eine Auswahl aus fünf Tischen mit Multi-Ball-Features. Mit einer Workshop-Option könnt Ihr Euch individuelle Bahnen bauen.

Hinter dem martialischen Titel **Blades Of Vengeance** verbirgt sich ein Slash'em-up mit Action-Adventure-Einlagen. In den Höhlen, Wäldern und Festungen einer entrückten Phantasiewelt bekämpft Ihr als Gladiator, Amazone oder Zauberer solch illustre Gegner wie Vampire, Drachen, Zombies und eine Medusa mit schicker "Schlangenfrisur". Die sieben Level werden ab Dezember auf dem Mega Drive zum Durchforsten freigegeben.

Elite

Bei Elite scheint die Zukunft schon heute stattzufinden. Dem neugierigen Messebesucher werden bis ins Spätjahr 1994 hinein Pläne offenbart, die aufhorchen lassen: Mit **Powerslide** soll ein Off-Road-Rennspiel in 3D auf den Markt kommen, das Nintendos FX-Chip ausgiebig nutzen wird.

Nach seinen Ausflügen auf dem Game Boy wird Dr. Franken im Dezember auch auf dem Super Nintendo zugange sein. In **The Adventures Of Dr. Franken** sucht Frankie die in alle Winde und Herren Länder zerstreuten Einzelteile seiner Geliebten Bitsy wieder zusammen. In 20 Leveln wird er es mit über 40 verschiedenen Feinden zu tun bekommen, die ihm an die grüne Haut wollen. Im Frühjahr wird die sympathische Flickenhaut auch auf die Systeme Mega Drive, NES und Game Gear losgelassen werden.

Weiterhin in Planung für nächstes Jahr: **Dragon's Lair**, **Joe & Mac** (beide Mega Drive), **Joe & Mac 2** (Super Nintendo und Mega Drive), **World Cup Striker** (Super Nintendo und Game Boy) und **Virtuoso**, eine abgefahrene Multimedia-Entwicklung mit Virtual-Reality-Elementen, die es Euch erlauben wird, die Rolle eines etablierten Pop/Rock-Künstlers zu übernehmen (3DO und Mega CD).

Heißer Drachenrachen, doch Frankie-Boy bleibt cool

Gametek

Und noch ein Flipper! **Pinball Dreams**, Amiga-Fans wohlbekannt, schickt sich nun an, auch auf dem Game Boy und dem Super Nintendo Furore zu machen (geplant für Oktober und Januar).

Prophecy bereichert den Game Boy im Oktober um ein Hack'n'Slay, das Euch den gefährlichen Reiz von acht Fantasy-Welten mit unbekannten Städten, unheimlichen Wäldern und kochenden Lava-Seen vermitteln will.

Tesserae verspricht eine Game Boy-Knobelei mit hohem Suchtfaktor zu werden. Mit dem simplen, aber genialen Spielprinzip dürft Ihr Euch ab diesem Herbst auseinandersetzen.

Der Bonbon-Ninja spurtet durchs Mega Drive

Gremlin

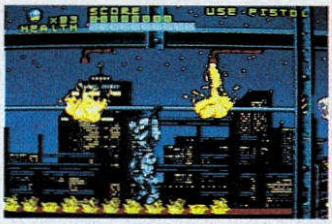
Der kleine, überflinke Ninja **Zool** droht Sonic den Rang im wahrsten Sinne des Wortes abzulaufen. Der grüne Jump'n'-Run-Kämpfer mit der Maske wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft Eure Bildschirme auf den Systemen Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Master System und Game Gear unsicher machen. Die Fortsetzung **Zool 2** ist schon in Arbeit. Im November fährt **The Lotus Trilogy** auf Commodores CD32 über die Ziellinie. Zu diesem Zeitpunkt wird auch **Nigel Mansell's World Championship** auf dem NES ausgeliefert.

Interplay

Es bleibt weiterhin fraglich, ob wir in Deutschland mit einer Veröffentlichung von **Robocop Vs. The Terminator** rechnen können. Das Shoot'em-up wurde für alle Nintendo-Systeme programmiert und soll im November erscheinen.

Dieser Tage solltet Ihr auch schon das Fun-Rennspektakel **Rock'n'Roll Racing** in den Modulschacht Eures Super Nintendo schieben können.

Beim in Kürze erscheinenden Zweikampfmodul **Clayfighter** (Super Nintendo) fließt zwar kein Blut, doch die superlustigen Knetmännchen werden unter Euren Schlägen deformiert, bis ihnen die Lichter ausgehen.



Für den deutschen Markt zu hart?: Robocop vs Terminator

Ebenso just erhältlich sollte **Claymates** (Super Nintendo) sein, ein putziges Jump'n'Run, in dem die Hauptdarsteller ebenfalls aus Knet geformt wur-

Die lustig animierten Knetfiguren kloppen sich auf die Weichteile, bis die Brocken fliegen.

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

SUPER NES

Act Raiser	dt 114,00	King of the Monsters	dt 109,00	Tiny Toons	dt 109,00
Ad. Family 2 (Pugsley's S.)	dt 109,00	Lemmings	dt 105,00	Tom & Jerry	dt 109,00
Adventure Island	**dt 109,00**	**Lethal Weapon**	**dt 99,00**	Top Gear	us 89,00
Alien 3	dt 109,00	Lost Vikings	dt 99,00	Toys	uk 119,00
Amazing Tennis	dt 129,00	Magical Quest	dt 105,00	Turtles 4	dt 109,00
Arcana	us 79,00	Mario All Star	dt 89,00	WWF Royal Rumble	dt 119,00
Asterix	dt 99,00	Mario Kart	dt 91,00	WWF Wrestlemania	dt 119,00
Baseball 2020	us 119,00	Mario is Missing	us 109,00	Wanyes World	us 109,00
Batman Returns	dt 109,00	Monopoly	us 89,00	Warp Speed	us 89,00
Battletoads	us 119,00	Mortal Kombat	us 129,00	We re Back	dt 109,00
Beethoven	dt 109,00	Mortal Kombat	dt 129,00	Wh. I.t. World i. Carmen	dt 119,00
Best of the Best	dt 115,00	NBA Allstar Challenge	dt 109,00	Wing C. Special Mission	dt 116,00
Blues Brothers	dt 129,00	NBA Allstar Challenge	us 89,00	Wing Commander	dt 119,00
Brawl Brothers	us 115,00	NHLPA Hockey '93	dt 109,00	Wing Commander	us 89,00
Bubsy	dt 99,00	PGA Tour Golf	dt 109,00	Wolf Child	us 99,00
Bulls vs Blazer	dt 99,00	Parodius	dt 109,00	World Cup Soccer	dt 119,00
Cecoma Knight i. Bizyland	us 99,00	Phalanx	dt 113,00	World Heroes	dt 139,00
Chuck Rock	us 89,00	Pitfighter	dt 69,00	World League Soccer	us 89,00
Congos Caper	dt 99,00	Pocky & Rocky	us 109,00	World League Basketb.	dt 87,00
Crash Dummies	dt 115,00	Probotector	dt 109,00	Yoshi's Cookie	us 109,00
Cybernator	dt 113,00	Push Over	dt 99,00	Wrestlemania	dt 119,00
Cyberspin	us 89,00	**Push Over**	**us 79,00**	Zelda 3	dt 87,00
Darius Twins	dt 99,00	Race Drivin	dt 69,00		
Doomsday Warrior	us 105,00	Road Riot 4WD	dt 69,00		
Double Dragon	dt 129,00	Rocky & Bullwinkel	us 99,00		
Dragon's Lair	dt 99,00	Sim City	dt 87,00		
E.V.O.	us 129,00	Spiderman/X-Men	dt 99,00		
F-Zero	dt 49,00	Spindizzy World	dt 119,00		
F1 Exhaust Heat 1	dt 109,00	Star Wars	dt 115,00		
F1 Exhaust Heat 2	jp 109,00	Star Wing	dt 99,00		
Final Fantasy 2	us 139,00	Streetfihgter 2 Turbo	us 139,00		
Final Fight 2	us 119,00	Streetfihgter 2	dt 87,00		
First Samurai	dt 119,00	Strike Gunner	dt 119,00		
George Forman's Box.	dt 59,00	Strike Gunner	us 89,00		
Gods	dt 119,00	Striker	uk 119,00		
Goof Troop	us 119,00	Super Bomber Man	jp 149,00		
Home Alone 2	dt 109,00	Super Conflict	us 115,00		
Hunt for Red October	dt 109,00	Super R-Type	dt 91,00		
James Bond jr.	dt 69,00	Super Slap Shot	us 119,00		
James Pond 2	uk 119,00	Super Swiv	dt 125,00		
Jimmy Conners Tennis	dt 109,00	Super Turrican	us 99,00		
Joe & Mac	us 89,00	Suzuki F-1 Drivin	dt 119,00		
John Madden Football	dt 102,00	Tazmania	uk 129,00		
Jurassic Park	dt 139,00	Tecmo NBA Basketball	us 125,00		
Kawasaki Challenge	us 109,00	Terminator 1	dt 119,00		
Kick off	dt 109,00	Terminator 2	dt 116,00		
King Arthur's World	dt 109,00	Test Drive 2	dt 115,00		

ZUBEHÖR

5 Spieler Adapter S. NES	69,00
Action Replay Pro S. NES	109,00
Angler Joypad	**34,00**
Scart-Kabel S. NES	25,00
Pro Pad S.NES	29,00
Universal Adpt.	39,00
Universal Adpt. Pro	45,00
Verlängerung (Extension)	20,00

Händleranfragen erwünscht

Franchisepartner im In- und Ausland gesucht

-Neuheitenservice per Telefon

-Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

- Vorbestellungen möglich

- Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag o. DM 2,- in Briefmarken

- Wir verkaufen auch: IBM, AMIGA und NES Spiele

GAMEBOY

Alien 3	dt 59,00
Asterix	dt 63,00
Asteroids	**dt 39,00**
Baby T-Rex	dt 49,00
Barbie	dt 59,00
Batman 2 Ret. o. t. Joker	**uk 59,00**
Best of the Best	dt 59,00
Blues Brothers	dt 59,00
Boxxle 2	dt 49,00
Bubble Bobble 2	dt 59,00
Crash Dummies	dt 59,00
Double Dragon 3	dt 39,00
F-15 Strike Eagle	dt 59,00
Final Fantasy Legend 3	us 75,00
Home Alone 2	dt 59,00
Itchy & Stratchy	dt 59,00
Jetsons	dt 65,00
Killer Tomatoes	dt 59,00
Motal Kombat	dt 69,00
NBA Allstar Challenge	dt 59,00
Popeye 2	dt 59,00
Race Drivin	dt 59,00
Rodland	dt 59,00
Spiderman 3	dt 59,00
Star Wars	dt 69,00
Swamp Thing	dt 39,00
Terminator 2	dt 39,00
Tom & Jerry	dt 59,00
Turrican	dt 45,00
WWF 3 King of Ring	dt 59,00
WWF Superstars	dt 59,00
Zelda	us 69,00
Act. Replay Pro Game Boy	89,00
G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	49,00

MEGA DRIVE

Aladdin	dt 109,00	Team USA Basketball	dt 99,00
Alien 3	dt 99,00	Techno Clash	dt 105,00
Ariel (Die Meerjungfrau)	dt 89,00	Terminator 2	dt 99,00
B.O.B.	dt 109,00	Thunder Force 4	dt 99,00
Bubsy	dt 99,00	Two Tribes (Populous 2)	dt 105,00
Captain Planet	dt 89,00	Ult. Soccer (1-8 Spieler)	dt 99,00
Chuck Rock 2	dt 105,00	WWF Royal Rumble	dt 109,00
Cool Spot	**dt 99,00**	Wimbledon (1-4 Spieler)	dt 105,00
Crash Dummies	dt 99,00	**World of Illusion**	**us 83,00**
Davis Cup	dt 105,00	X-Men	dt 89,00
Double Clutch	dt 105,00	4 Spieler Adapter	59,00
Doub. Dragon 3 (Arcade)	dt 99,00	Action Replay Pro Megadrive	109,00
Ecco the Dolphin	dt 99,00	Controll Pad (6 Button)	39,00
F-15 Strike Eagle 2	dt 105,00	Mega Drive 2 (ohne Spiel)	199,00
F1 (incl. Batterie)	dt 109,00	Snapper Joypad	29,00
Fatal Fury	dt 109,00		
Flashback	dt 109,00		
Flintstones	dt 105,00		
Grandslam Tennis	dt 89,00		
Gunstar Heroes	dt 105,00		
Hardball 3	dt 99,00		
Jack Nicklaus Golf	dt 89,00		
Jungle Strike	dt 109,00		
Jurassic Park	dt 105,00		
Legend of Garahad	dt 59,00		
Mazin Wars	dt 105,00		
McDon. Glob. Gladiators	dt 99,00		
Micro Machines	dt 89,00		
Mig 29	dt 105,00		
Mortal Kombat	dt 109,00		
Muhammed Ali Boxing	dt 99,00		
Mutant League Football	dt 99,00		
NBA Allstar Challenge	dt 99,00		
NHLPA Hockey '93	**us 85,00**		
Olympic Gold	dt 99,00		
Ottifants	dt 95,00		
Power Strike 2	dt 79,00		
Ranger X	dt 105,00		
Risky Woods	dt 69,00		
Rocket Knight Adventure	dt 99,00		
Shining Force	dt 109,00		
Shinobi 3	dt 105,00		
Sonic 2	jp 69,00		
Splatter House 3	jp 89,00		
Strider 2	**dt 99,00**		
Summer Challange	dt 89,00		
Superman	dt 99,00		

MEGA CD

Afterburner 3	dt 89,00
Batman Returns	dt 109,00
Blackhole Assault	dt 109,00
Chuck Rock 2	dt 109,00
Dune	dt 109,00
Final Fight	dt 89,00
Jaguar XJ 220	dt 89,00
Jurassic Park	dt 89,00
Prince of Persia	dt 89,00
Robo Aleste	dt 99,00
Sherlock Holmes 2	dt 105,00
Silpheed	dt 89,00
Sonic CD	dt 89,00
Terminator 1	dt 109,00
Thunderhawk	dt 109,00
Time Gal	dt 89,00
Wolfchild	dt 99,00
Mega CD 2 (Road Avng.)	dt 559,00
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt 489,00

GAME GEAR

Chessmaster	uk 49,00
Chuck Rock	dt 79,00
Dragon Crystal	uk 39,00
F1	**dt 79,00**
J. Bond 007 (the Duel)	dt 79,00
J. Pond 2 (Robocod)	dt 79,00
Olympic Gold	dt 49,00
Ottifants	dt 69,00
Streets of Rage 2	dt 79,00

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,. Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-. Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.

Wau: Die knuddeligen Claymates machen Laune

den. Je nach zu überwindenden Hindernissen könnt Ihr Euch in Katze, Fisch, Maus, Maulwurf oder Vogel verwandeln.

Mitte '94 erwarten uns zwei Leckerbissen ganz besonderer Art: **Lost Vikings 2** soll nahtlos an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen, während wir mit **Star Trek** ein völlig neues Action-Adventure der alten Truppe um Captain Kirk erwarten dürfen (beide Super Nintendo).

Konami

Monster, Werwölfe, schleimige Blobs, Riesenameisen, Mumien und jede Menge weiteres Gefleuch dringen bei **Zombies** in ein Wohngebiet ein und bedrohen die Einwohner. Zunächst nur mit einer Wasserpistole ausgerüstet, sollt Ihr die Nachbarn in 55 Leveln von dem bösen Spuk erlösen (im November für Super Nintendo und Mega Drive).

Lethal Enforcers, eine Automatenumsetzung aus der Spielhalle, läßt Euch aktiv in eine ablaufende Filmsequenz eingreifen. In fünf Leveln sollt Ihr in der Rolle eines Polizisten Bankräuber davon abhalten, sich nach frischer Tat mit der Beute aus dem Staub zu machen. Zusammen mit dem Spiel soll eine Lichtpistole ausgeliefert werden, die im Ladenpreis von ca. 160 Mark enthalten sein wird (im November für Mega Drive und Mega CD).

Die grünen Ninja-Kröten feiern mit **Teenage Mutant Hero Turtles – Tournament Fighters** ihr Comeback auf dem Mega Drive (November) und Super Nintendo (Dezember). Diesmal nehmen die vier Kämpen an einer Life-Fernsehshow teil, in der die Welt zu einer riesigen Kampfarena erklärt wird. Alleine oder zu zweit könnt Ihr aus 10 unterschiedlichen Charakteren auswählen. Nachdem Ihr neun Mitstreiter ausgeschaltet habt, könnt Ihr Kraft und Geschick an den Levelbossen messen.

Weiterhin demnächst erhältlich oder geplant: **Batman – Animated Series** (Game Boy), **Tiny Toon Adventures – Montana's Movie Madness** (Game Boy) und die europäische Version von **Legend Of The Mystical Ninja** (Super Nintendo).

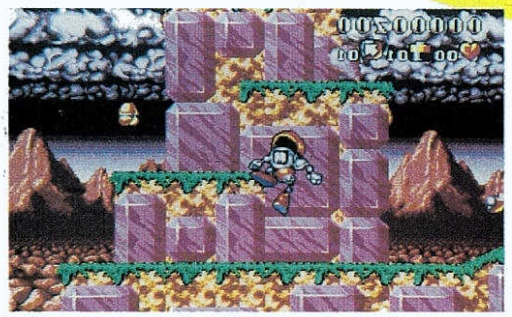
Microprose

Ein zur Abwechslung mal putziges Roboter-Jump'n'Run ist **Tinhead** (Mega Drive). Euer Blechheld hat die schwere Aufgabe, den grausamen Grim Squidge fertigzumachen. Der üble Zeitgenosse stiehlt nämlich nach und nach sämtliche Sterne vom Himmel. Das Plattformspiel soll vor allem durch seine rasante Geschwindigkeit überzeugen.

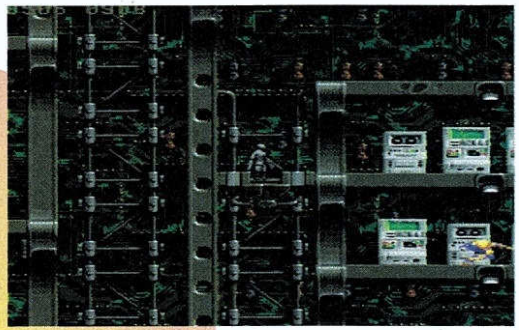
Noch rechtzeitig zu Weihnachten könnt Ihr Euch die Wortspielerei **Wordtris** in der Game-Boy-Umsetzung unter den Christbaum legen lassen.

Im Januar erwartet uns eine Super-Nintendo-Umsetzung des NES-Erfolgs **Impossible Mission**. Mit dem Zusatztitel **2025 – The Special Edition** versehen, soll uns ein komplett neu gestaltetes Spiel präsentiert werden. Die alte 8-Bit-Version, in der Ihr auch schon auf Zeit den Wolkenkratzer des Fieslings Evil Atombender durchstöbern mußtet, wird für Nostalgie-Fanatiker ebenfalls in dem Modul enthalten sein.

Mutanten in Sportsimulationen scheinen groß in Mode zu kommen. **Beastball** spielt im Jahre 2089, wo acht konkurrierende Teams mit allen Mitteln den Sieg erringen wollen. Gegen den Computer oder einen Mitspieler könnt Ihr Euch in einem Spiel messen, das mit American Football nur noch wenig gemeinsam hat. Im März nächsten Jahres soll es fürs Super Nintendo so weit sein, auch Mega-Drive-Besitzer sollen noch bedacht werden.



Oben: Beastball (Super Nintendo); rechts: Tinhead (Mega Drive)



In Impossible Mission hetzt Ihr als Superagent durch die Stockwerke des Bösewicht-Hauptquartiers (Super Nintendo)

Mindscape

Kurz gesagt stellen wir Euch in dieser Ausgabe fast alle Neuheiten bereits im Test vor, die von Mindscape für das Super Nintendo auf der Messe vorgestellt wurden (**Out To Lunch, Captain America, Championship Pool** und **Wing Commander - Secret Missions**)

Der Hühnerheld **Alfred Chicken** wird im Januar auch auf dem Super Nintendo seinen Kamm schwellen lassen.

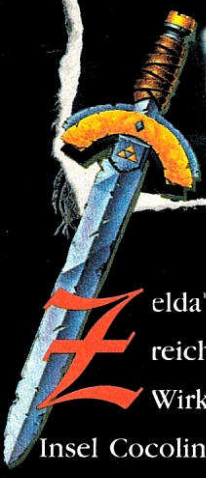
Der gute alte Schulpausen-Zeitvertreib "Schiffeversenken" wird noch dieses Jahr mit **Super Battleship** auf Super Nintendo und NES in See stechen. Das Spielprinzip soll gegenüber der mageren Game-Boy-Version um Features wie Geschoßkamera-Ansichten, neue Waffensysteme und Strategieelemente angereichert werden.

Mirage

Für die Konsolen Mega Drive, Super Nintendo und das Mega CD wird im Sommer '94 jeweils eine Version des High-Tech-Roboter-Klopperei **Rise Of The Robots** erscheinen. Unter Ausnutzung revolutionärer Techniken soll unser Auge mit so spektakulären Dingen wie dem Morphen eines Quecksilber-Roboters, extrem

Mal 'ne dicke Zigarre rauchen? Rise Of The Robots bringt massives Blech

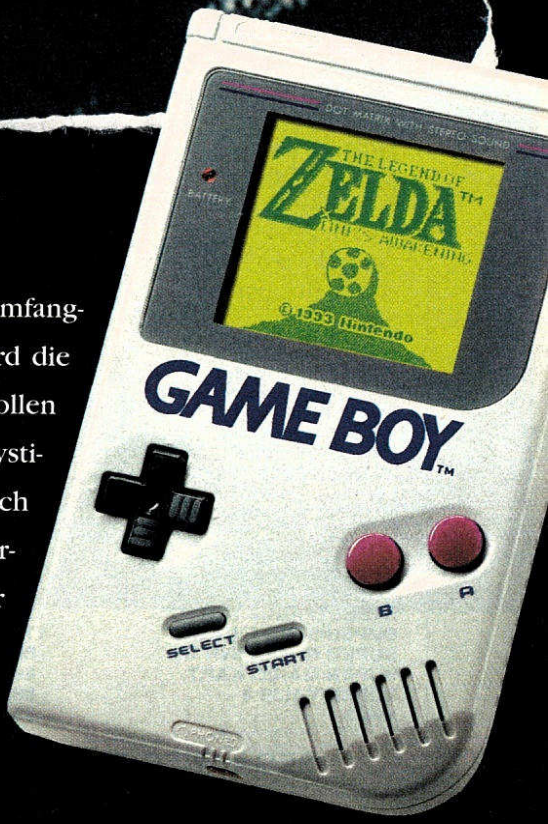
Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Erlebe Zelda™ für den Game Boy™.



Zelda™ ist da! Mit Link, dem berühmten Nintendo® Helden. Im umfangreichsten Abenteuer, das es je für den Game Boy™ gab. In Zelda™ wird die Wirklichkeit zum Traum und umgekehrt. Gefangen auf der geheimnisvollen Insel Cocolint, muß Link die acht Instrumente der Sirenen finden. Nur die mystischen Klänge aller acht Instrumente können den sagenumwobenen Windfisch erwecken. Doch bis dahin muß Link unheimliche Labyrinthe durchqueren, gefährliche Monster besiegen und so manche Rätsel lösen. Zelda™, ein Traum voller Fantasie, ein Abenteuer voller Action. Jetzt ganz neu für den Game Boy™!

Batteriegestützte Speicherfunktion für bis zu drei Spielen.

Mit deutschen Texten.



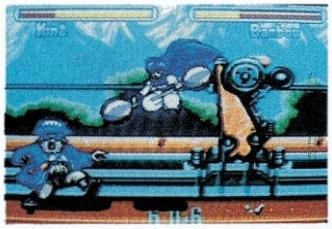
Nintendo®

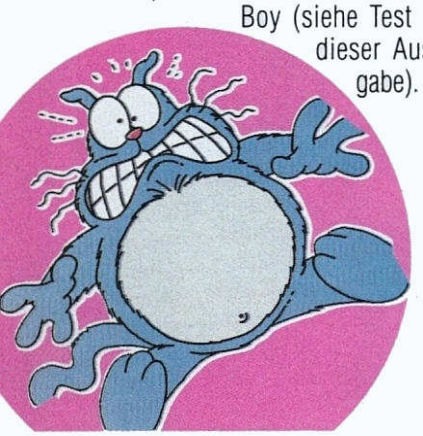
weichen und phasenreichen Animationen und beeindruckenden Siegsequenzen verwöhnt werden.

Dennis (Super Nintendo) beeindruckt durch große Sprites

Ocean

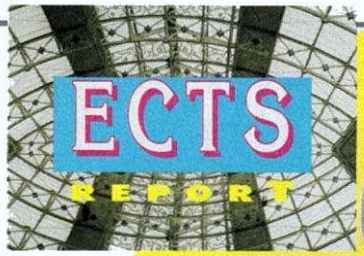
Oceans **Jurassic Park**-Visitors-Centre präsentierte den ganzen Stolz der englischen Filmlizenz-Spezialisten: Das Saurierspiel in den Formaten Super Nintendo, NES und Game Boy (siehe Test in dieser Ausgabe).





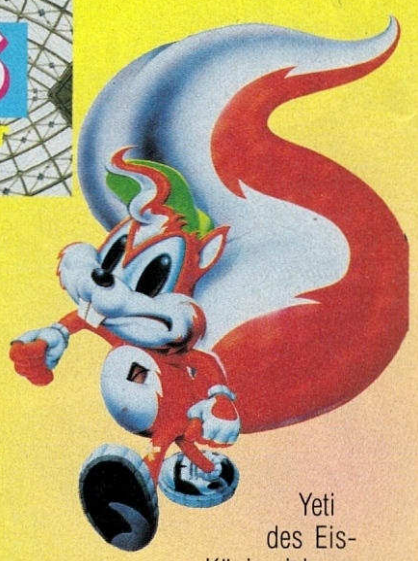
Oben: Ranma 1/2 steht für wilde Zweikampf-Action;

rechts: Mr. Nutz versohlt der Spinne den bejeansten Hosenboden



Der November bringt Euch **Road Rash**, das Motorrad-Rennen, bei dem alles erlaubt ist, in den Modulschacht Eures Game Boys.

In **Mr. Nutz** (Super Nintendo) nehmt Ihr Euch hüpfend und rennend eines frech-coolen Eichhörnchens an, das es mal wieder darauf abgesehen hat, das Gute auf Erden zu verteidigen, diesmal gegen den bösen



Yeti des Eis-Königreiches.

Allen Fans der John Hughes-Comics ist er schon lange ein Begriff, jetzt kommt das Spiel zum aktuellen Kinofilm: **Dennis**, der Lausbub, macht seine Streiche auf den Systemen Super Nintendo, NES und Game Boy. Große Sprites, Sprachausgabe vom Kinofilm und jede Menge Gags versprechen Euch in ihren Bann zu ziehen.

Bernd Herfurth

02 51- 52 79 71

FREAK'S SHOP

02 51-52 78 54

SUPER NES *Deutsch*	
ASTERIX	129,95
ALIEN 3	129,95
BATMAN RETURNS	129,95
B.O.B.	129,95
BUBSY	119,95
NBA ALLSTARS	109,95
PGA TOUR GOLF	139,95
STRIKER	129,95
SUPER MARIO ALLST.	99,95
MORTAL KOMBAT	139,95
STARWING	119,95
SUPER ALESTE	109,95
WWF ROYAL RUMBLE	139,95
ACTION REPLAY PRO	99,95
SUPER NES US.	
ADDAMS FAMILY	89,95
BUBSY	119,95
DUNGEON MASTER	139,95
DRAGONS LAIR	89,95
F1 ROC (Exhaust Heat)	89,95
FINAL FIGHT 2	129,95
GODS	89,95
JUNGLE STRIKE	129,95
JAMES POND 2	129,95
LOST VIKINGS	119,95
MORTAL KOMBAT	139,95
MYSTIC QUEST	89,95
MYSTICAL NINJA	89,95
MECHWARRIOR	129,95
POCKY & ROCKY	124,95
STREETFIGH.2 TURBO	139,95
SUPER STRIKE EAGLE	119,95
SUPER GHOULS¥N G.	89,95
SUPER MARIO KART	89,95
SUPER VALIS 4	89,95
Y¥s 3	89,95

MEGA DRIVE *Deutsch*	
ALADDIN	119,95
F1-FORMULA ONE	119,95
F15 STRIKE EAGLE 2	109,95
GUNSTAR HEROES	109,95
GENERAL CHAOS	109,95
JURASSIC PARK	119,95
LANDSTALKER	a.A.
MORTAL KOMBAT	129,95
OTTIFANTS	109,95
ROCKETKNIGHT ADV.	99,95
STREETFIGHTER 2	a.A.
SHINING FORCE	129,95
TECHNO CLASH	119,95
TECMO CLUB SOCCER	119,95
ULTIMATE SOCCER	109,95
WIMBLEDON	109,95
MEGA DRIVE US.	
ALADDIN	129,95
EX MUTANTS	69,95
DRACULA	129,95
GUNSTAR HEROES	119,95
GOLDEN AXE	69,95
JAMES POND 2	69,95
LANDSTALKER	139,95
MYSTIC DEFENDER	69,95
SHINOBI 1	69,95
SAGAIA	69,95
STREETFIGHTER 2	149,95
SPLATTERHOUSE 3	129,95
STAR CONTROL	69,95
UNIVERSAL SOLDIER	69,95
WWF ROYAL RUMBLE	129,95
ZOMBIES ATE MY...	119,95

Diverse Titel auf Anfrage

GAME BOY *Deutsch*	
ASTERIX	69,95
ALIEN 3	64,95
DRACULA (11/93)	69,95
WWF 3-KING OF RINGS	64,95
NEO GEO	
3 COUNT BOUNT	349,95
BURNING FIGHT	269,95
CROSS SWORDS	199,95
GHOST PILOT	199,95
SENGOKU 2	339,95
VIEW POINT	499,95
WORLD HEROES 2	359,95
MEGA CD	
MEGA CD 2 incl. SPIEL	589,95
BATMAN RETURNS	119,95
COBRA COMMAND	99,95
FINAL FIGHT	99,95
ROBO ALESTE	119,95
SONIC	99,95
TIME GAL	99,95
THUNDERHAWK	119,95
WOLFCHILD	119,95
WONDERDOG	a.A.
NIGHTTRAP	129,95
MEGA DRIVE 2 "EXTRA 3" SET MIT 3 SPIELEN (Limitierte Auflage)	279,95

48151 MÜNSTER
WESELERSTR. 54

Händleranfragen erwünscht!!!
Irrtümer vorbehalten!!!

SEGA * NEO GEO * VIDEOS * LASERDISC * CD * FILM-MUSIKPLAKATE * NINTENDO

Der Hauptakteur des Manga-Spielchens **Ranma 1/2** (Super Nintendo) ist schon etwas ganz Besonderes: Kommt der Knabe mit Wasser in Berührung, so verwandelt er sich in ein Mädchen! Der Zweikampfsimulator bietet Fight'em-up-Action vom Feinsten: 12 verschiedene Kämpfer, allesamt einer völlig verdrehten Phantasiewelt entsprungen und der für dieses Genre obligatorische Zwei-Spieler-Modus.

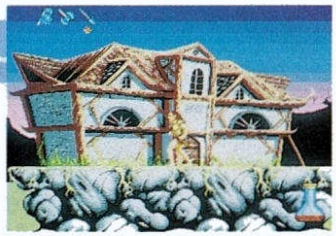
Mit einem kräftigen Miau kündigt sich **Eek The Cat** für das nächste Frühjahr auf dem Super Nintendo an. Der purpurfarbene Katzenheld einer US-Zeichentrickserie schickt sich an, nach Garfield der Lieblings-Taschentiger der Nation zu werden. In dem quirligen Plattform-Comic-Action-Abenteuer macht ihm sein Erzfeind Shark Dog das Katzenleben schwer.

Sierra

Bei den renommierten Herstellern für PC-Spiele gibt es einige neue Umsetzungen für das Mega CD zu verzeichnen: Bei **Stellar Fire** handelt es sich um einen Neuaufguß des Klassikers **Stellar 7**. In völlig neuem Gewand präsentiert sich uns quasi das alte Gameplay: Ihr agiert aus der dreidimensionalen Cockpit-Sicht eines futuristischen "Raven"-Panzers heraus und schießt Euch unter Ausnutzung der Waffen- und Rüstungsextras durch sieben Schlachtfelder.

Gerade in Arbeit sind ein Rennsimulator und die Umsetzung des PC-Knobelerfolgs **The Incredible Machine** (beide für das Mega CD).

Sony



Beast 2 streckt auf dem Mega CD die Fänge nach Euch aus

Nach der finanzträchtigen Eingliederung von Psygnosis in den Mediengiganten zeigt man sich vergnügt und schaut mit einer breiten Konsolenspiele-Palette zuversichtlich in die Zukunft. Psygnosis' Highlights **Puggsy** und **Wiz'n'Liz** testen wir bereits in diesem Heft.

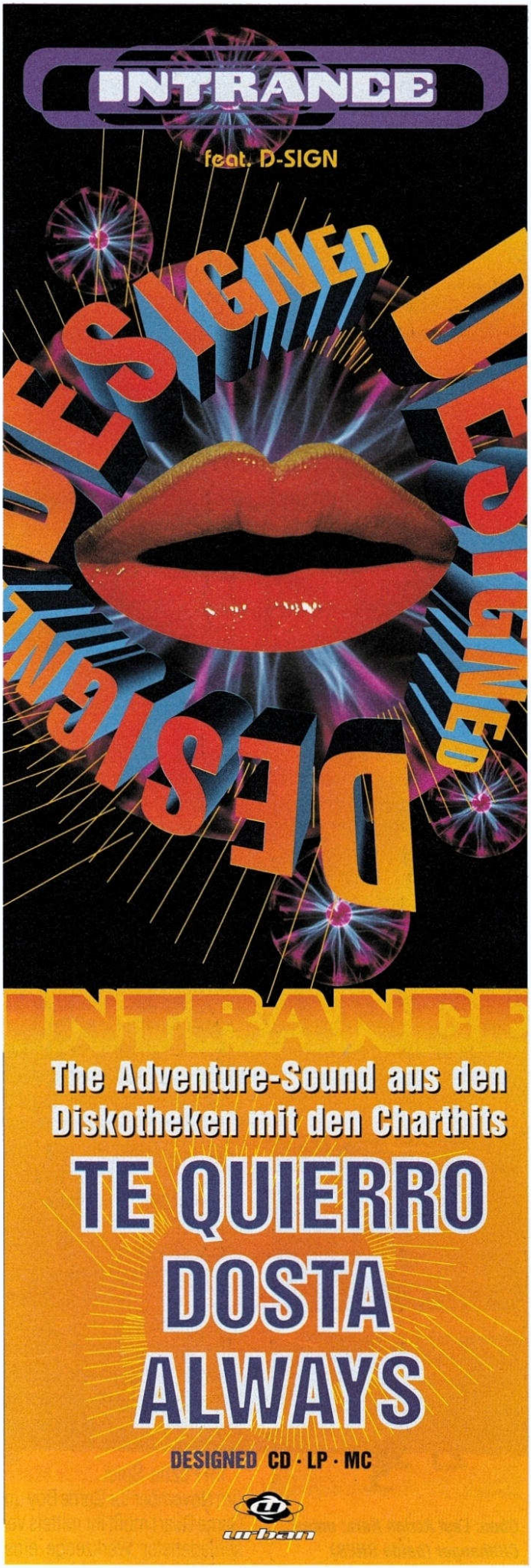
Die niedlichen Selbstmörder mit den grünen Haaren bevölkern demnächst sämtliche Konsolensysteme: **Lemmings 2 – The Tribes** läßt Eure Rüben qualmen: In der Fortsetzung müßt Ihr zwölf unterschiedliche Lemmings-Stämme zur rettenden Arche führen, bevor die Insel der Kleinen untergeht. Unterwegs sind mittels der diesmal noch vielfältigeren Fähigkeiten der Kerlchen wieder Hunderte von knackigen Puzzles zu lösen.

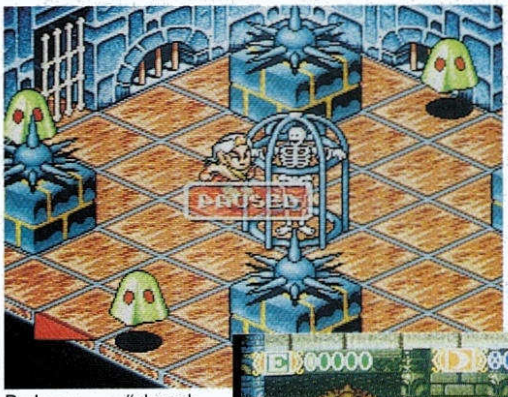
Lemmings 2: Die possierlichen Tierchen wuseln wieder

Im November befördert Euch **Microcosm** (Mega CD) in das Innere des menschlichen Körpers, wo Ihr in einer Reise durch die Blutbahnen feindliche Killerzellen und Miniatur-Raumschiffe eliminieren müßt.

Ebenfalls auf Mega CD und im November läßt das **Beast 2** seinen markerschütternden Schrei in der Umsetzung für den Silberling ertönen.

Für das Super Nintendo und das Mega Drive ist eine Konsolenversion der Amiga-Ballerei **Walker** angekündigt. Mit einer mit Zwillingskanonen bestückten Kampfmaschine auf zwei





Links: Equinox (Super Nintendo) ist der Nachfolger des NES-Erfolgs Solstice; unten: Skyblazer verspricht mystische Action mit stimmungsvoller Grafik

Beinen, "durchwalkt" Ihr wild um Euch schießend, Level mit hohem Feindaufkommen.

Steinzeitheld **Chuck Rock** läßt die Wampe ab November auch auf Super Nintendo und Game Boy hängen.

Kein Film ohne Lizenzspiel – in **Cliffhanger** (alle Systeme ab November) wird die schon bescheidene Handlung des Streifens nochmal auf pures ballern und schlagen reduziert. In sieben Leveln werden Terroristen vermöbelt, Steilwände erklommen und Abgründe gemeistert. Auch der Fürst der Dunkelheit, **Dracula**, wird ab November auf allen Systemen Blut saugen.

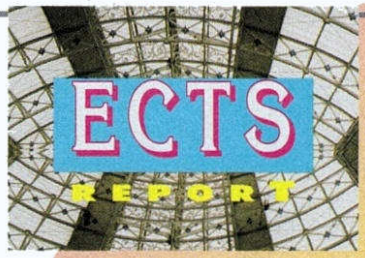
Equinox nennt sich die Fortsetzung des NES-Spiels **Solstice**. Das Fantasy-Adventure in einer isometrischen Perspektive entsteht bis November in einer Version für das Super Nintendo. Der große Zauberer Shadax wird in den Dungeons von Galendonia gefangengehalten. Als sein Sohn Glendaal, müßt Ihr den verschollenen Vater in acht Leveln mit über 450 Puzzle-Räumen und 8 Höhlen ausfindig machen.

Zelluloid-Umsetzungen und kein Ende: **Last Action Hero** soll uns in einem furiosen Beat'em-up aktiv in das Geschehen des Action-Movies eingreifen lassen. Mit Messern, Ketten und Baseball-Schlägern bewaffnete Gegner müssen ausgeschaltet werden, bevor Ihr Euch den Erzgegnern aus der Filmstory zuwenden könnt (ab November für alle Systeme).

In einem mystischen Land vor unserer Zeit lebten einst mächtige Magier und furchterregende Kreaturen in einem ständigen Kampf zwischen Gut und Böse. Als **Skyblazer**, letzter lebender Nachkomme einer guten Bruderschaft, nehmt Ihr den Kampf gegen das Böse in der Gestalt des bösen Magiers Ashura auf. **Skyblazer** fliegt, schwimmt und klettert und verfügt dabei über ein stattliches Waffenarsenal. Im November wird das Fantasy-Adventure für das Super Nintendo in den Läden stehen.

Im Puzzle-Spiel **Gear Works** (im November für Game Boy und Game Gear) müßt Ihr mittels verschiedenster Werkzeuge einen komplizierten Mechanismus zum Laufen bringen.

Oben: Last Action Hero; unten: Cliffhanger (beide SNES)



Die Story des Steven Spielberg-Streifens **Hook** wurde in einem alle Systeme umfassenden gleichnamigen Action-Adventure verbraten. Als Peter Pan stellt Ihr Euch in elf Leveln Gefahren, um Euch für die große Konfrontation mit dem bösen Hook zu üben. Im November soll's soweit sein.

Flashback, eines der richtungsweisendsten Action-Adventures dieses Jahres, wird ab November auch für das Super Nintendo erhältlich sein.

Sensible Soccer bereichert ab November die schier nicht mehr überschaubare Welt der Fußballsimulationen auf allen Systemen.

CD und Game Boy den Cyberspace unsicher machen. Im Spiel wurde versucht, verschiedenste Elemente des Gameplay miteinander zu kombinieren. Action-Plattformsequenzen sollen sich mit Puzzles, Flug-Szenarios, 3D-Leveln und Auto-Verfolgungsjagden ablösen.

Der Lemmings-Clone **Troddlers** soll nun doch schon im November für das Super Nintendo erhältlich sein. Hilflose Tierchen, die Troddlers, müssen aus dem Einflußbereich der Zombies gebracht werden und durch vertracktes Gelände zum sicheren Ausgang geführt werden.

Für den Herbst nächsten Jahres wird **Mr. Tuff** auf dem Super Nintendo auftauchen. Der zur Zerstörung programmierte Kampfdroide muß auf einem verlassenen Planeten Militär-Roboter in ihren geheimen, schwer bewachten Festungen aufstöbern und zerstören.

Storm/The Sales Curve

Der USA-Kinoerfolg **The Lawnmower Man** läßt als Konsolenspiel weiterhin auf sich warten. Parallel zum Kinostart der Fortsetzung (Januar '94) wird der "Rasenmähermann" auf Super Nintendo, Mega Drive, Mega

Oben: Lawnmower Man (Mega Drive); unten: Mr. Tuff (Super Nintendo)

Peak Blinder ist noch top-secret

Über das 1994 für alle Formate erscheinende Psychadelic-Spiel **Peak Blinder** will man noch keinerlei Informationen herauslassen.

Titus

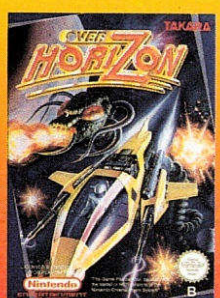
Man unterließ keine Anstrengungen, um der Pressewelt die **Lamborghini**-Rennsimulation (Test in Video Games 10/93) schmackhaft zu machen. Vor dem Business Design Centre parkte ein von Neugierigen umringter, gelber Lamborghini Diabolo, zu dem Journalisten zwecks Erinnerungsfoto gezerrt wurden.

So richtig neu war lediglich das putzige Steinzeit-

POWER GAMES

Wüste Monster erobern Deinen Bildschirm

Die Arena dieses actionreichen Kampfspieles ist die Innenstadt von Tokio. Im Schlagabtausch von Super-Monster gegen Super-Monster wird der König dieser Riesen-Ungeheuer gesucht. Doch egal, wer siegt, der nächste Kampf kommt bestimmt.
2-Spieler-Action!



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SOFTi

Der MEGAWARE-Versand

D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM

BESTELL 8-20h00 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN !

SEGA	MEGA	MASTER	G.GEAR
688 Attack Sub	118		
Ace of Aces		96	
Alien 3	99	86	77
Afterburner II	110		
Aerobiz	109		
Alien Syndrom			77
Alisia Dragon	99		
Amazing Tennis	109		
Andre Agassi Tennis	103		
Another World	99		
Arch Rivals	99		
Arielle d. Meerjungfrau	86		77
Arrow Flash	99		
Asterix		88	
Ayrton Senna's S.Mo.	99	79	77
B.O.B.	99		
Back to the Future III	99	38	
Basketball Nightmare		79	
Batman Returns	86	79	77
Battle Out Run		79	
Battletoads	99		62
Bill W. College Football	99		
Bio Hazard Battle	99		
Bubsy Bobcat	109		
Buck Rogers	127		
Bull vs. Lakers	109		
Burning Force	99		
California Games	99	38	
California Games II		79	
Captain America	99		
Captain Planet	86		
Chakan	99		77
Champ. League Soccer	102		
Championsh. of Europe		99	
Chester Cheetah	117		
Chiki Chiki Boys	99		
Chuck Rock	99	86	77
Cool Spot	99		
Corporation	99		
Crack Down	99		
Cyberball	99		
Cybercop	109		
Cyborg Justice	99		
D. Robins. Basketball	99		
Deadley Moves	109		
Desert Strike	99		
Dick Tracy		86	
DJ Boy	99		
Donald Duck : Lucky		86	70
D. Duck : Quackshot	99		
Double Clutch	99		
Double Dragon 3	99		
Dragon s Fury	99		
Dung. & Drag.:Warrio.	122		
Dynamite Duke		86	
EA Hockey	109		
ECCO - The Dolphin	99		
Empire of Steeel	99		
European Club Soccer	99		
Ev. Holyfield's Boxing	99		77
F-22 Interceptor	99		
Fatal Fury (12MB)	109		
Fatal Rewind	109		
Ferrari Grand Prix	99		
First Samurai	109		
Flashback	109		
Flintstones	99	79	
Gain Ground	99	79	
Galahad	99		
Galaxy Force II	99		
General Chaos	99		
George Fore. Boxing	86	79	77
Global Gladiators	99	79	77

SEGA	MEGA	MASTER	G.GEAR
Golden Axe	99	99	
Green Dog	99		
Hardball	99		
Haunting	117		
Heroes o. t. Lance		96	
Hit the Ice	109		
Home Allone	86	79	77
Humans	109		
Impossible Mission		86	
Indiana Jones	99	86	
Indiana Jones III	99		77
Ishido	99		
J. Capriati Tennis	109		
James Bond 007	99	79	
James Pond II	99		
Joe Monta. Football	99	86	70
Joe Monta. Football 2	109		
Joe Monta. Football 3	99		
John Madden Football	109		
John Madd. Footb. '92	99		
John Madd. Footb. '93	99		
Jordan / Bird Basketball	99		
Jungle Strike	110		
Jurassic Park	109		
Kid Chameleon	99		
King of the Mosters	99		
Krusty's Fun House	99	79	71
Landstalker	109		
Laser Ghost		86	
Lemmings	99	79	77
LHX Attack Chopper	99		
Lightning Force	109		
Lord of the Sword		79	
Lotus Turbo Challenge	99		
Mario Lemieux Hockey	99		
Master of Darkness		79	69
Mazin Wars	99		
McDonals Glob. Glad.	99	79	77
Mega lo Mania	99		
Mercs		86	
M. M.:Castle o.Illus.	86	86	69
M. M.:Land o.Illus.	86	79	77
Micro Machines 2Play	86		
MIG - 29	99		
Mortal Combat	115	101	86
Muham.Ali Heavy Box	99		
Mutant Leag. Football	99		
NBA All-Star Callenge	99		
NFL Quarterback Club	117		
NHLPA Hockey '93	99		
Olympic Gold	108	99	39
Our Run 2019	99		
Out Run Europa		92	69
Pacmania		93	
Paperboy 2	99		
PGA Tour Golf	109		
PGA Rour Golf II	109		
Phantasy Star III	112		
Phelios	99		
Pit Fighter	99	79	
Popolous		93	
Powermonger	99		
Prince of Persia		86	77
Ring of Power	122		
Risky Woods	99		
Road Rash II	99		
RoboCop 3	99	86	69
Rocket Knight Adv.	95		
Rolling Thunder II	99		
Rolo to the Rescue	99		
Shadow o.t. Beast	117	49	
Shadow o.t. Beast 2	99		
Shining Forces &Batt.	117		

SEGA	MEGA	MASTER	G.GEAR
Shining i.t.Darkness	122		
Shinobi II			77
Simpsons	99	86	77
Slap Shot		79	
Sonic 2	86	79	77
Spider Man/X-Man Arc.	102	86	86
Splatterhouse 3	117		
Starflight	122		
Steel Talons	117		
Streetfighter II	122		
Streets of Rage II			77
Strider II	99	47	77
Submarine Attack		79	
Super Fantasy Zone	99		
Super Hang On	99		
Super Smash TV	100		
Superman	99	79	77
T2 The Arcade Game		86	86
Talmits Adventure	117		
Taz-Mania	99	79	77
Team USA Basketball	99		
Techno Clash	99		
Tecmo W.Cup Soccer	99		
Tecmo World Cup '93		79	
Teenage Mutant H.T.H.	99		
Tengen W.Cup Soccer			77
Terminator	99	86	77
Terminator II	99		
The Addams Family	99	86	79
The Flash		86	
T.Incredible Crash D	99	79	69
T.Simpsons Barts Night	99		
T.Simpsons Krusty H.	99	79	71
Thunder Force II	99		
Thunder Force IV	99		
Toki	99		
Tom & Jerry		86	69
Tony Larussa Baseb.	125		
Toys	115		
Trivial Pursuit (d)		86	
Ultimate Soccer	99	79	77
W.i.World i.Carmen S.	99		
W.i.Time i. Carmen S.	99		
WarpSpeed	86		
Wimbledon 2		86	
Wonderboy i.Monsterw.	99		
Wonderboy:Dragon's		79	77
Wonderboy 3:Monster	99		
World C.Leaderboard	99	79	70
World Cup Soccer			77
WWF Royal Rumbl.	117		

CD´s für Mega-Drive

Afterburner III deutsch	99 DM
Batman Returns us	99 DM
Black Hole Assault deut.	99 DM
Chuck Rock deutsch	109 DM
Dracula deutsch	122 DM
Criss Cross us	99 DM
Final Fight us	99 DM
Hook us	99 DM
Jaguar XJ220 deutsch	109 DM
Marki Mark us	99 DM
Nighttrap deutsch	122 DM
Prince of Persia deutsch	109 DM
Rise of the Dragon us	99 DM
Road Avanger deutsch	99 DM
Sewer Shark us	109 DM
Sherlok Holmes deutsch	109 DM
Willy Beamish deutsch	109 DM
Wolfchild deutsch	99 DM
Wonderboy deutsch	109 DM

Preise zuzügl.NN. 8.00 DM +Zahlkartengeb. 3.00 DM. Bei gewünschter Eilzust.+7.00 DM. Für NN. per UPS + 15.00 DM Gesamtsumme + 2.50 DM Verpack.-Anteil. Es gelten unsere Allg.GBedingg.. Preisirrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Bei Bestellung wird anerkannt, daß ggf. eine Teillieferung der vorhandenen u. lieferfähigen Artikel erfolgen soll !

NINTENDO	SNES	NES	GB
Actraiser	d 113		
Addams Family	us 119		
Aerobiz	us 123		
Alien 3	d 117	106	64
Alien vs. Predator	us 124		
Amazing Tennis	us 111		
American Gladiators	us 115		
Another World	d 114		
Asterix	d 112		64
Axelay	d 114		
BC Kids			72
B.O.B.	d 111		
Banana Prince		106	
Baseball 2020	us 134		
Batman Returns	d 117	108	66
Battle Grand Prix	us 115		
Battle Toads	us 124	90	
Best of the Best	d 116		65
Blues Brothers	us 119	90	
Boggle			71
Bomberman	d 109		
Brawl Bros./Rival T.II	us 125		
Bubsy the Bobcat	d 123		
Bulls vs. Blazers NBA	d 110		
Cal Ripken jr.Baseball	d 122		
Caribean Challenge	us 117		
Castlevania III		108	
Castlevania IV	d 107		
Centipede			65
Chester Cheetah	us 125		
Chuck Rock	d 125		
Clay Mates	us 116		
Cool World	us 103		57
Congo's Caper	us 104		
Cosmo Gang	d 124		
Cyber Spin	us 123		
Cybernator	d 119		
Darius Twins	d 101		
Darwing Duck			70
Desert Strike	d 105		
Dino City	d 114		
Doomsday	us 119		
Double Dragon	d 126		
Double Dragon III		106	64
Dragon's Lair	d 106	100	65
Dungeon Master	us 143		
Earth Defence Force	d 117		
Exhaust Heat	d 116		
E.V.O. (Evolution)	us 129		
F-15 Strike Eagle	us 109		68
Fatal Fury	d 117		
Final Fantasy Leg.II	us 133		
Final Fight II	us 125		
First Samurai	d 122		
George Fore. Boxing	d 107	106	64
Gods	d 122		
Godzilla			64
Goof Troop	d 121		
Harley's Horn.Adven.	d 103		
Home Alone II	d 117	114	67
Hook	us 113	104	
Hunt for Red October	d 117	105	64
James Pond Crazy S	us 119		
Jimmy Connors T.	d 116		

NINTENDO	SNES	NES	GB
Joe & Mac	us 113	92	65
J.Madden Footb. 93	d 111		
Jungle Strike	us 109		
Jurassic Park	us 124		72
Kawasaki Challenge	us 113		
Kick Off	d 120		
King Arthur's World	d 119		
King of Monsters	d 107		
Krusty's Super Fun H.	d 109	106	64
Lagoon	us 123		
Legend o.Myst.Ninja	us 113		
Legend of Zelda	d 93	92	72
Lemmings	d 115	92	72
Lethal Weapon	d 113		57
Littis Summer Sp.			65
Looney Toons R.R.	d 128		65
Lost Vikings	d 119		
Maniac Mansion		105	
Mario is Missing	d 128		
Mario World	us 114		
M.Mouse Mag.Quest	d 109		
Mission Impossible		103	
Monopoly	us 113		
Monster i.my Pocket		103	
Mortal Combat	d 135		72
Musya	us 103		
Mystic Quest			68
NBA All Star Challen.	d 111		64
NHLPA Hockey '93	d 114		
NHLPA Ice Hockey	d 116		
Nigel Mansell	us 123		
Ninja Boy	us 109		
Outlander	d 124		
Paperboy II	d 109	88	64
Parodius	d 117	108	71
Peeble Beach Golf	us 110		
PGA Tour Golf	d 116		
Phalanx	d 115		
Pierre le Chief	d 128		
Pirates		108	
Player Manager	d 116		
Pocky'n Rocky	us 115		
Popolous	d 112		
Popolous II	us 122		
Pop'n Twinbee	d 119		
Powermonger	d 120		
Prince of Persia	d 117	97	64
Probotector	d 122		
Pugsley's Scav. Hunt	us 117		66
Push Over	d 108		
Racing Sel.			88
Road Riot	d 119		
Road Runner	d 119		
Rockin' Cats		104	
Rock'n Roll Racing	us 116		
Shadow Run	us 127		
Shadowgate		124	
Shanghai II	d 134		
Silent Service		104	
Sim Earth	us 134		
Simps./Bart Radio.M		106	
Simpsons/Nightmare	d 109		
Soul Blazer	us 127		
Spanky's Quest	d 107		

NINTENDO	SNES	NES	GB
Special Missions	d 113		
Spider Man/X-Man.	d 111	105	
Spindizzy Worlds	d 127		
Star Fox - Starwing	d 111		
Star Treck		108	64
Star Wars	us 128		70
Streetfighter II	d 93		
Strike Gunner	d 122		
Striker	d 134		
Super Advent. Island	d 116		
Super Baseball	d 128		
Super Bomberman.	d 109		
Super Buster Broth.	us 109		
Super Conflict	us 120		
Super Double Dragon	d 127		
Super Form.Soccer II	us 113		
Super Goal	d 120	92	
Super High Impact.	us 109		
Super Hunchback			70
Super James Pond	d 116		
Super Kick Off	d 120		
Super Mario III		92	
Super Mario World.	d 107		
Super Off Road	d 117		64
Super Probotector.	d 107		
Super Slap Shot	us 134		
Super Star Wars	dv 124		
Super Strike Gunner	d 117		
Super Swiv	d 129		
Super Widget	us 122		
Swamp Thing		104	65
Sword & Serpents	105		
T2- The Arcade Ga.	d 117	106	64
Tazmania	us 109		
TECMO Bowl			75
TECMO NBA Basketb	us 134		
Teenage Mut.H.T.		108	64
Teenage Mut.H.T. II		108	64
Terminator	d 125	109	
Terminator 2	d 117	106	64
Testdrive II	d 119		
The Combatribes	us 122		
T.Incredib.Crash Dum	d 119	106	64
The Jetsons			70
The Lost Vikings	d 119		
Tiny Toon Adventure	dv 116	89	67
Tiny Toons	us 107		
Tom & Jerry	d 120	105	64
Top Gear	d 107		
Top Gun II		104	
Toys	us 119		
Track + Field II		103	
Troddlers	us 119		
Tuff Enuff	us 119		
Turtles IV	d 111		64
TwinBee	d 119		
Uncharted Waters	us 137		
Warpspeed	us 115		
Wing Commander	d 124		
Wing Comm.Mission	d 128		
World Cup Soccer	d 120		
WWF Royal Rumble	d 119		
WWF Superwrestlem	d 128		
Yoshi's Cookie	us 109		

SOFTi Megaware-Versand, Schützenstraße 9, 89231 Neu-Ulm

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.--DM in Briefmarken liegen bei.

☐ Eure Preise hauen mich glatt vom Hocker, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung!

	DM
	DM
	DM

Vorname, Name ☐ MEGA ☐ SNES

Strasse ☐ MASTER ☐ NES

PLZ, Wohnort ☐ G.GEAR ☐ G.BOY

Jump'n'Run **Prehistorik Man**, das im Frühjahr für Super Nintendo und Game Boy zu haben sein soll. Hüpfend macht Ihr Sauriern, Spinnen und Affen den Garaus, ständig auf der Suche nach einem saftigen Stück Fleisch.

Prehistorik Man beschert steinzeitliche Hüpf-Freuden

Bananenhubschrauber ade!: Targetpeilen im Gunship-

UBI-Soft

Zu recht Stolz ist man auf die gelungene Rennsimulation **F1 Pole Position** (Preview in Video Games 9/93), die im Dezember für Super Nintendo und Game Boy erhältlich sein wird.

Indiana Jones And The Last Crusade ist ein auf der Filmvorlage basierendes Action-Adventure, in dem Ihr Indy auf der Suche nach dem Heiligen Gral steuert. Der Kelch mit dem Elixier, das ewiges Leben verspricht, zieht natürlich zahlreiche machthungrige Schurken an, denen Ihr gekonnt die Lichter ausblasen müßt. Im Januar heißt's auf NES und Game Boy die Peitsche schwingen.

U.S. Gold

Kollege James Pond schlägt schon wieder zu. In **Robocod** schwingt er nun auch auf dem Master System und dem Game Gear die Schwanzflosse.

Die Rebellen fliegen wieder! Bis zum Showdown am Death Star solltet Ihr die Jäger des Imperiums "entmachtet" haben. Ihr habt's erraten! **Star Wars** ist der neue Stern am Master-System- und Game-Gear-Himmel.

Die Fortsetzung des Kommando-Kämpfer-Spektakels, **Strider Returns**, beschert uns einen selbstlosen Strider auf der Suche nach seiner Angebeteten (im November für das Game Gear).

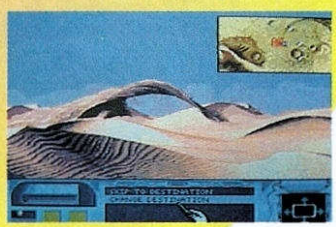
Einen Apache-AH-64A nennt Ihr in der Kampfhubschrauber-Simulation **Gunship** Euer eigen. Im Dezember durchschneiden die Rotorblätter auf Eurem Mega Drive die granatengeschwängerte Luft. 24 Missionen über müßt Ihr Feinde und Instrumente genauestens im Auge behalten.

Virgin

Das Leben des legendären Leinwandhelden Bruce Lee bietet genug Stoff, um zu einem abendfüllenden Kinofilm,

Oben: Bruce mit der berühmten Kratzwunde; links: Star Wars "machtet" nun auch auf dem Master System

schlicht **Dragon** genannt, verbraten zu werden. Das gleichnamige Super-Nintendo- und Mega-Drive-Spiel soll die Welt der Kampfsimulationen revolutionieren. Ihr werdet als Bruce Lee gegen zwölf Gegner antreten. Erstmals bekämpfen sich drei Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm. Entweder Ihr nehmt es alleine mit zwei Opponenten auf, oder ein zweiter Mitspieler übernimmt einen der Gegner. Insgesamt 36 verschiedene Kampf-Moves werden Euch erst mit wachsender Erfahrung von Bruce Lees Tutor Yip Man vermittelt. Die extrem schnelle und umfangreiche Simulation soll im Frühjahr '94 erscheinen.



Dune hinterläßt hoffentlich keinen Sand im Mega-CD-Getriebe

Cool Spot punktet demnächst auch auf dem Game Gear

Das Jump'n'Run **The Jungle Book** lehnt sich eng an den gleichnamigen Walt Disney Zeichentrick-Klassiker an: Der Menschenfindling Mowgli will zur Siedlung der Menschen am Rande des Dschungels zurückkehren. Bis zu diesem Ziel müssen 12 Level mit Bonusgegenständen und -spielen und Geheimgängen überwunden werden, in denen Ihr den wohlbekannten Figuren aus dem Film begegnet. Versionen für Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System und Game Gear sollen Anfang 1994 in den Läden stehen.

Von den in dieser Ausgabe getesteten Super-Nintendo-Versionen der Spiele **Muhammad Ali Boxing** und **Cool Spot** werden zur Jahreswende auch Game-Boy-Versionen erhältlich sein. Der "coole Punkt" wird dann auch auf dem Master System und dem Game Gear herumtollen.

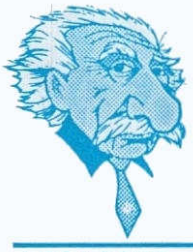
Für das Mega CD werden in Kürze folgende Titel umgesetzt: **Dune** (Oktober), **Terminator** (November, **Another World 1 & 2** (Anfang '94) und **Robocop vs. Terminator** (Ostern '94).

Strategie-Fans erwarten schon sehnlichst die Umsetzung des PC-Knüllers **Dune 2** für das Mega Drive. Als Feldherr im Dienste eines der drei Herrenhäuser von Arrakis baut Ihr unter der Gewinnung des Rohstoffes Spice eine wachsende Befestigung mit Raffinerien, Fabriken und Raketentürmen aus, von der aus Ihr in Echtzeitkämpfen versucht, die mit Euch rivalisierenden Häuser auszuschalten. Frühjahr '94 soll's werden, so munkeln die Sandwürmer.

Dune 2 ist der absolute Strategieknüller fürs Mega Drive

Die urigen Nordmänner Erik, Baleog und Olaf, auch unter dem Namen **The Lost Vikings** firmierend, rennen Anfang '94 in Eurem Mega Drive herum.

Fire and Ice hat nichts mit Willy Bogner zu tun, sondern schon eher mit der Amiga-Koryphäe Andrew Braybrook. In dem von ihm programmierten Spiel muß sich "Cool Coyote" in 7 Welten gegen Suten, den Feuerzauberer behaupten (Master System und Game Gear, Weihnachten).



HAVE YOU ALL ? WE HAVE ALL !!!

MEGA POWER BY O.I.T. !!!!!!

Street Fighter Turbo JP.US 139.90

Ladenverkauf in Stuttgart !! Silberburgstr.171***

MEGA DRIVE

Aladdin	US 109.90
Bubsy	DT 99.90
Champion Bowling	US 119.90
Davis Cup Ten.	US 109.90
Dracula	US 114.90
F1 Pole Position	US 109.90
Flash Back	US 116.90
Formula One	US 109.90
Gauntet	US 109.90
Gunster Hero`s	US 109.90
Golden Axe III	JP 109.90
Jack Nicklaus Golf	US 109.90
Jurassic Park	US 116.90
Jungle Strike	US 99.90
Land Stalker	US 129.90
Mazin Wars	JP 89.90
Mortal Combat	US 123.90
Nhlpa Hockey`94	US 109.90
Nigel Mansell	US 109.90
PGA Tour Golf II	US 89.90
Pirates Gold	US 109.90
RBI Baseball	JP.114.90
Robocop 3	US 106.90
Rocket Knight	JP 99.90
Shinobi III	US 114.90
Shining Force	US 129.90
Splatterhouse III	US 109.90
Street Fighter II	US 140.00
The Lostvikings	US 119.90
Ultimate Soccer	US 109.90
Winter Olympic	US 119.90
WWF II	US 119.90

SUPER NES

Aladdin	JP 179.90
Alien VS Predator	US 134.90
All Japan WWF I	JP 179.90
All Japan WWF II	JP 199.90
Cliffhanger	US 130.00
Cool Spot	US 119.90
Dragon Ball Z II	JP 159.90
E.V.O.	US 129.90
Exhausted H. II	JP 129.90
Final Fight II	Jp 79.90
F1 Pole Position	US 130.00
Final Set	JP 159.90
Goof Troop	US 124.90
Gundam II	JP 199.90
Intern.Tennis Tour	JP 179.90
Jungle Strike	US 129.90
Jurassic Park	US 129.90
Lost Vikings	US 123.90
Mario Allstars	US 129.90
Mechwarrior	US 129.90
Mortal Kombat	JP 199.90
Nhlpa Hockey	US 109.90
Nigel Mansell	US 129.90
Sengoku	JP 189.90
Striker	JP 179.90
S.Empire Strikes	US 130.00
Super Off Road Baja	US 119.90
Super Widget	US 129.90
Tecmo Basketball	US 124.90
Tetris II	JP 149.90
Tuff e Nuf	US 119.90
The 7 Saga	US 134.90
Top Gear 2	US 130.00
Utopia	US 130.00
WWF II	Dt 120.00

Mega CD

Anette Again	JP 109.90
Batman Returns	US 99.90
Cyborg 009	JP 179.90
Dune	JP 159.90
Dolphin	US 99.90
Grambler II	JP 139.90
F1 Circus Race	JP 179.90
Final Fight	US 99.90
Inxs	US 99.90
Jaguar XJ 220	JP 109.90
Kelo Flying Squadron	JP 159.90
Kriss Kross	US 99.90
Marky Mark	JP 139.90
Monkey Island	JP 159.90
Night Striker	US 99.90
Night Trap	US 119.90
Robo Aleste	JP 99.90
Rise of Dragon	JP 129.90
Ranma 1.5	JP 129.90
Time Gal	US 99.90
Sherlock Holmes II	US 99.90
Shewer Shark	US 99.90
Silpheed	JP 159.90
Sonic	JP 179.90
Super Segas League	JP 139.90
Switch	JP 149.90
Thunderhawk	JP 149.90
Vay	JP 159.90

Super NES

JB King Joystick	119.90
Street Fighter II Uhr	29,90
New Joypad SF3	29,90

Game Gear

Chuck Rock	49.90
Kick & Rush	79.90
Kunichan II	59.90
Jurassic Park	69.90
Lemmings	59.90
Mickey Mouse II	59.90
Pro Baseball	59.90
Puyo Puyo	79.90
Shinobi II	59.90
Sonic II	59.90
Super Monaco II	49.90
Street Of Rage II	59.90
Tom&Jerry	59.90

Zubehör Megadrive

New Joypad SG8	29,90
Genipak	79,90
Sonic II Armb. Uhr	29,90

Konsolen

Mega CD + 6 Spiele	669.00
Super NES	299.00

O.I.T.

Order In Time

Schiltachstr. 36

78713 Schramberg

Fax 23643

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 36 87

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
LICENSED BY
Nintendo
HUDSON SOFT
SUPER BOMBERMAN
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER BOMBERMAN™

DEMNÄCHST BEI DEINEM HÄNDLER!

EINMALIG — EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!

GENIAL — DIE GENIALE MISCHUNG AUS TAKTIK UND ACTION, DIE DICH UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!

BOMBASTISCH — BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST MITTENDRIN!

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!

HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON HUDSON SOFT.
SAG DEINEN FREUNDEN BESCHEID UND DANN...NICHTS WIE RAN AN SUPER BOMBERMAN.
DAS SUPER MULTITAP IST BALD ÜBERALL ERHÄLTLICH. BEI DEINEM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

© 1993 Hudson Soft

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

TIME TO PLAY...

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Eine harmlos grüngolden schimmernde Kunststoffscheibe bescherte Hartmut ein ziemlich schlafloses Wochenende: Sonic CD

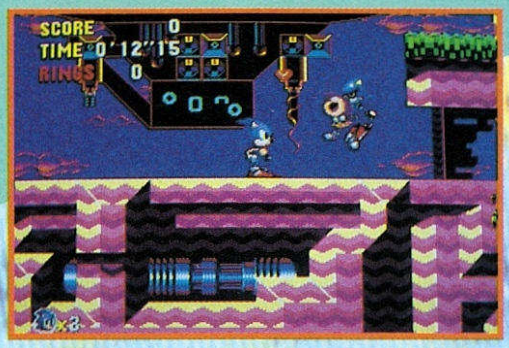
Wir wollen, daß Sonic CD dieselben Auswirkungen auf den Erfolg des Mega CD hat, wie Sonic the Hedgehog für Mega Drive", trommelt Sega selbstbewußt. Da sind wir natürlich gespannt wie der sprichwörtliche Flitzebogen, werfen sofort einen neugierigen Blick auf den Monitor und die CD ins Laufwerksfach. Kaum hat das Gerät die kleine Scheibe gefressen, kündigen sich die neuesten Abenteuer des blauen Stacheltiers mit fetzigen Tekkno-Rhythmen und einem minutenlangen Trickfilm-Vorspann an, in dem Sonic durch die wilde Landschaft seines Heimatplaneten Moebius fegt, um Dr. Robotniks Hauptquartier anzugreifen, das wie Schwarzkittel Darth Vaders Todesstern als Trabant über Moebius schwebt. Während die Nachbarn bereits mit dem Besenstiel an die Decke klopfen (der Sound geht tierisch ab!), verlieren wir derweil ein paar Worte über die Story.

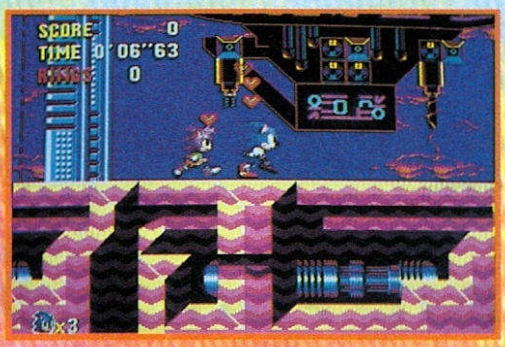
Im neuen Abenteuer geht's zurück in die Zukunft: Diesmal hat der fiese Forscher das Geheimnis der Zeitreisen geknackt. Mit seiner Erfindung hat er sich auf Moebius festgebissen, um dort allerlei Verwirrung zu stiften. Das Spiel besteht aus insgesamt sieben Hauptwelten mit zahlreichen Unterzonen. In den jeweils ersten beiden Zonen jeder Welt hat Robotnik Zeitmaschinen installiert, die die Zukunft verändern. Ihr rennt also in altbewährter Manier drauflos, um diese Maschinen zu zerstören. Unterwegs sammelt Ihr fleißig goldene Ringlein ein, ohne die Sonic auch schon in den Modulversionen bei Feindberührung den Löffel abgeben mußte. Jaja, Ihr habt's geahnt, auch die Special-Stage-Regel taucht wieder auf: Wer ein Level mit mehr als 50 Ringen beendet, jumpt durch den großen Kringel am Ende des Levels und erreicht daraufhin die Special Stage. Glücklichen Besitzern zweier 16-Bit-Systeme werden beim Anblick dieser Special-Stages die Äuglein aus der Rübe kul-

Mario Kart läßt grüßen: In die 3D-Special-Stages gelangt Ihr, indem Ihr ein Level mit mehr als 50 RIngen beendet (oben)

Harmloses erstes Level (links). Am Anfang der zweiten Welt entführt der Igel-Terminator Sonics Freundin Amy (Mitte).

Die Flipper-Elemente mancher Zonen eignen sich prima zum Zeitreisen-Speedup.

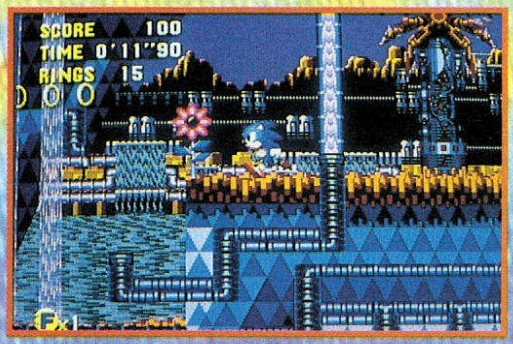


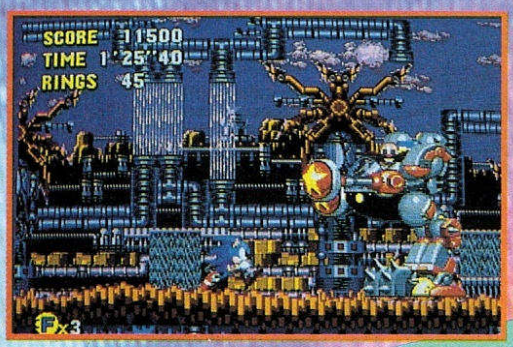


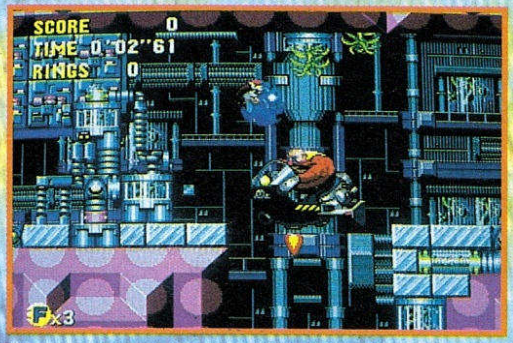
lern: Die Ähnlichkeit mit Mario Kart vom Super Nintendo ist gar nicht zu übersehen.
Wie auch immer, Sonic fegt durch die Special-Stages, um am Ende je einen Zeitstein zu sammeln. Diese Dinger benötigt er, um Dr. Robotnik am Zeitreisen zu hindern. Und damit wird's höchste Zeit, Euch das Geheimnis der Zeitreisen zu verraten: Jede Welt und jedes Level gibt's in drei Design-Varianten: "Vergangenheit", "Gegenwart" und "Zukunft" (Damit hat das Spiel über 70 Levels). Sonic kann nicht nur schnell laufen, er kann auch Zeitreisen: Auf seinem Weg durch die Welten trifft er hie und da auf "Laternenpfähle", auf denen "Past" oder "Future" steht. Berührt er einen solchen Pfahl, muß er nur noch Top-Speed erreichen, um durch die Zeit zu hüpfen. Er setzt sein Abenteuer dann in der Vergangenheit oder Zukunft des gleichen Levels fort. Die Zeitreisen-Laternenpfähle aufzuspüren, ist gar nicht so schwierig. Das Problem besteht vielmehr darin, den richtigen Pfosten zum richtigen Zeitpunkt zu entdecken und möglichst schnell darauf die nötige Geschwindigkeit für den Zeitsprung zu erreichen. Andererseits gibt's überall Röhren, durch die Sonic wie eine Kanonenkugel schießen kann, Kanäle, in die er gesaugt wird sowie Hebel und Katapulte, die den flinken Igel wie eine Flipperkugel durch die Luft schleudern - schnell genug natürlich. Die Kombination "richtiger Laternenpfahl" und "Top Speed" verleiht dem Spiel eine schöne strategische Variante.
Leider reist auch Dr. Robotnik kräftig im Kalender quer: Gerade habt Ihr seine bösen Erfindungen glücklich zerstört, da dreht er die Uhr auch schon rückwärts und macht Eure ganzen Anstrengungen wieder zunichte. Um ihm das abzugewöhnen, benötigt Ihr die bereits erwähnten Zeitsteine am Ende jeder Special-Stage. Als ob das alles nicht genug wäre, hat Doktorchen außerdem einen metallenen Sonic-Terminator zusammengelötet, der Sonics niedliche Freundin Amy am Anfang der zweiten Welt entführt.
Was? Niedliche Freundin? Sonic und Frauen? Na klar! Zu Beginn des zweiten Levels taucht sie zum ersten Mal auf: Süßes Stupsnäschen, rosa Röckchen, zarte Beinchen und jede Menge Herzchen für den flinken Sonic. Klar, daß Sonic alles für sie tun wird, auch wenn er anfangs noch ziemlich skeptisch ist.
Fassen wir also zusammen: Sonic muß in den ersten beiden Zonen jeder Welt Dr. Robotniks teuflische Apparate zerstören. In der dritten Zone trifft er dann jeweils auf Endgegner Robotnik, muß ihn also siebenmal besiegen. Er muß ferner alle Special-Stages überleben, um alle Zeitsteine zu sammeln. Außerdem muß er den feindlichen Metall-Sonic abwehren und Amy heraushauen. Erst dann greift er die Basis des Doktors an, um den letzten großen Kampf zu bestehen...
Last not least noch ein zusätzliches Schmankerl: Die sog. Time-Attack-Levels und ihre Panic-Zones müßt Ihr so schnell wie möglich absolvieren, hier läuft die Uhr auf Hundertstelsekunden genau. Die Panic-Levels könnt Ihr nach Belieben per Menü anwählen – allerdings nur, wenn Ihr im Hauptspiel schon dort wart. Zeitrekorde speichert Euer Mega CD. hu

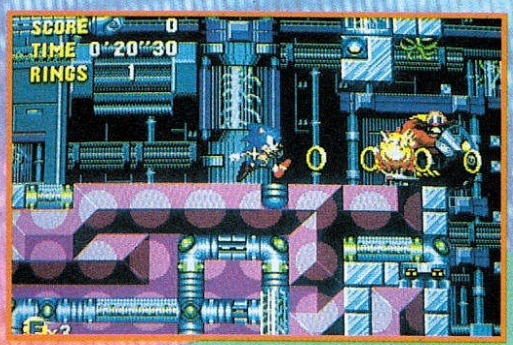
Ihr müßt alle Special Stages überstehen, um die Zeitsteine zu sammeln und Dr. Robotnik am Zeitreisn zu hindern

Im jeweils dritten Abschnitt jeder Welt muß Sonic Dr. Robotnik als Endgegner abwehren (unten). Erst ganz zum Schluß gibt´s den entscheidenden Endkampf.

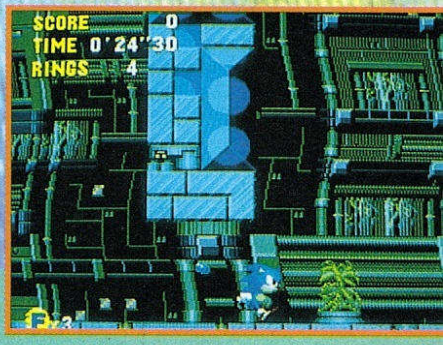








Immer wieder taucht der Schurke mit neuen Spezialwaffen auf. Hier fliegt er noch...



...um ein paar Sekunden später ins Wasser abzutauchen. Da kriegt Sonic nasse Füße!

Nippon Corner

Da viele interessante Produkte in Japan auf den Markt kommen, lange bevor Ihr sie in Europa kaufen könnt, richten wir eine topaktuelle Nippon-Corner ein, in der wir Neuheiten für alle Systeme vorstellen.

Seit einigen Wochen gibt es in Japan einen Laserdisc-Player von Pioneer, der auch Mega-Drive- und PC-Engine-Spiele verträgt. Für die jeweiligen Spiele benötigt man Zusatzgeräte, die in einen Steckplatz unten links am Player Platz finden. Beide Zusatzgeräte sind prinzipiell komplette Konsolen, sie funktionieren jedoch nur in Verbindung mit dem Laserdisc-Player. Der Bildplattenspieler kostet 89 000 Yen (ca. 1 400 Mark), die beiden Einschubmodule jeweils 39 000 Yen (ca. 600 Mark). Für schlappe 2 000 Mark (!) gibt's also ein Mega-CD, daß auch Filme wiedergibt – die spinnen die Japaner!

Pioneer-Laserdisc-Player CLD-A100 mit den Zusatzgeräten, PAC-N1 für PC Engine und PAC-S1 für Mega Drive

Tanzera is back! Freunde von *Actraiser* erinnern sich noch an den bösen Dämonen aus Teil 1. Er ist auferstanden um Euch in *Actraiser 2* das Leben schwer zu machen. Eurem Kämpfer sind Flügel gewachsen und er hat einige neue Zaubersprüche gelernt. Leider fehlt das *Populous*-ähnliche Zwischenspiel, so daß ein reines Actionspiel übrigbleibt. Das jedoch hat's in sich. Phantastische Grafiken, riesige Endgegner und tolle Spezialeffekte erwarten Euch. Dazu noch Musik von Yuzo Koshiro, dem japanischen Soundtrack-Guru. Ab Anfang November bei gutsortierten Importhändlern fürs Super Famicom!

Joe und Mac prügeln sich ab Januar bereits zum dritten Mal mit Dinosauriern und anderen Urviechern. Die beiden Steinzeit-Rambos kriegen offensichtlich nicht genug. Das Spiel überzeugt wieder durch witzige und abwechslungsreiche Level und Endgegner. Wie bei den beiden ersten Teilen könnt Ihr auch diesmal zu zweit gleichzeitig knüppeln was das Zeug hält.

Ihr habt sämtliche Hyper-Turbo-Championship-Editions von *Streetfighter* durchgespielt? *Mortal Kombat* entlockt Euch nur ein müdes Lächeln? Dann besorgt Euch *Battle Master*! Acht Kämpfer stehen Euch zur Verfügung, darunter ein Alien, Cyborg, Werwolf. Jede Figur beherrscht natürlich eine Reihe von Spezialtricks. Ihr könnt Euch alleine bis zum Big Boss durchschlagen oder gegen einen Freund antreten. Erhältlich Ende November für Super Famicom.

Art of Fighting, laut Ralph das beste NeoGeo-Spiel neben *Samurai Showdown*, kommt in wenigen Wochen fürs Super Famicom. Alle Gegner und Special Moves sind enthalten und sogar der phantastische Zoom-Effekt fehlt nicht!

Joe und Mac spielen die Steinzeitversion von "Hau den Lukas"

Für alle PC-Engine-CD-ROM-Freaks gibt's ab Dezember die *PC Engine Arcade Card* mit 16 MB Speicher. Damit sollen die Ladezeiten von CD stark reduziert werden. Die Karte wird ca. 200 Mark kosten und die ersten Spiele sollen Umsetzungen der NeoGeo-Klassiker *Fatal Fury 2* und *Art of Fighting* sein. *rz*

Alle Special-Moves von Art of Fighting sind auch in der Super Nintendo-Fassung vorhanden

Der Spreizschritt in Battle Master würde auch Jean-Claude van Damme beeindrucken

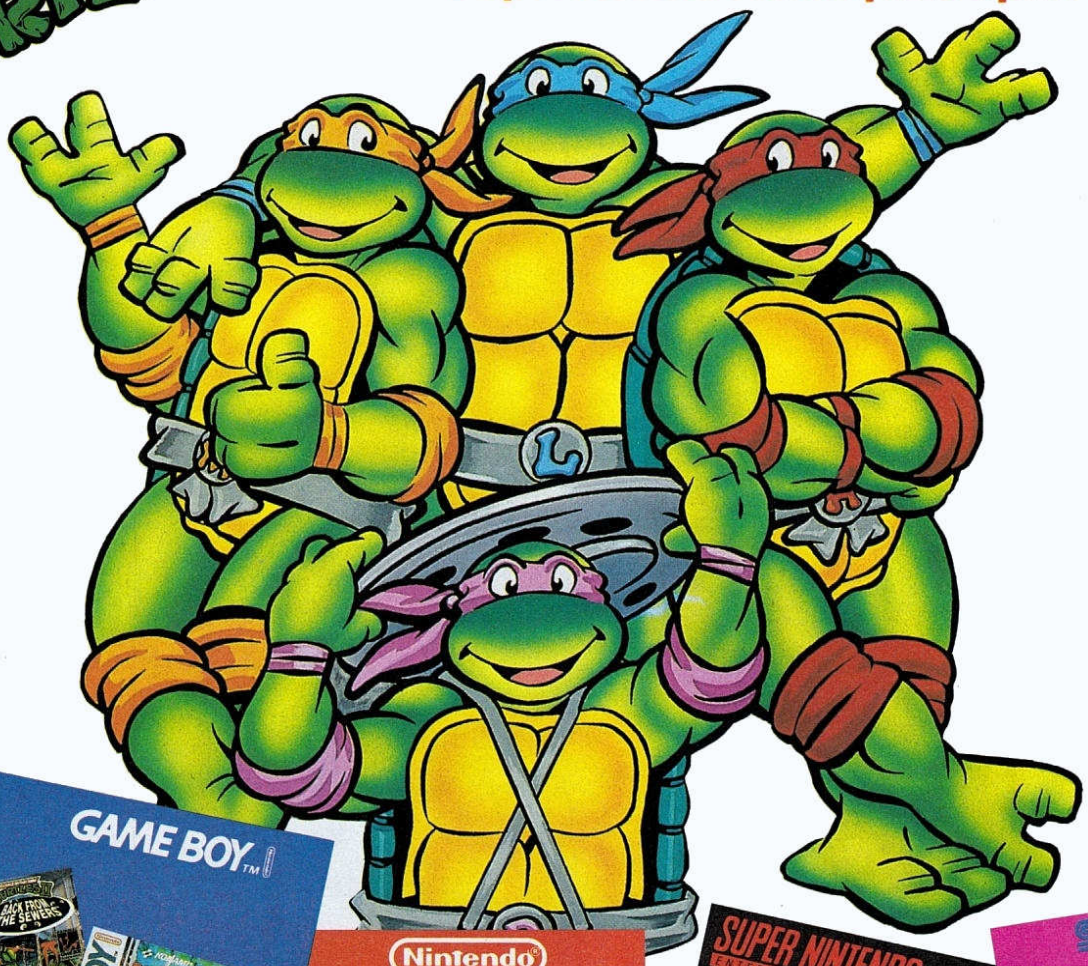
Einer der Endgegner in Actraiser 2 ist eine riesige Krake. Sie ist nur am Auge verwundbar.

KARSTADT präsentiert:

KONAMI®

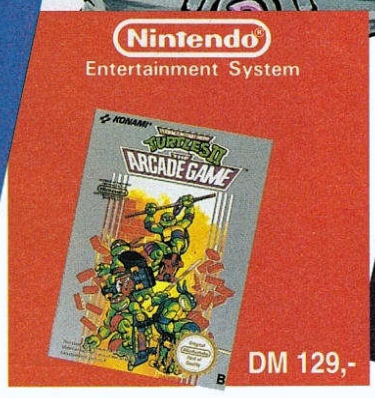
SuperstarkerVideospieleSpaß

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®



KARSTADT

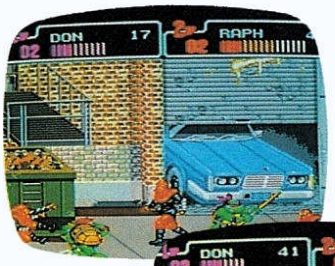
Gut einkaufen schöner leben

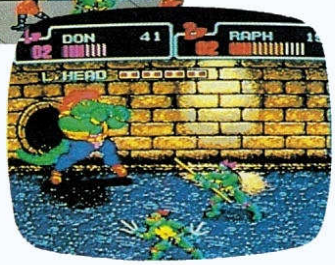


Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

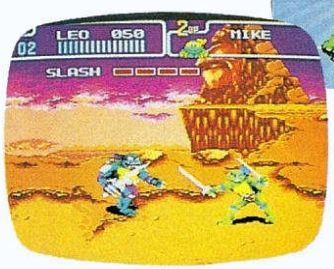
Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!



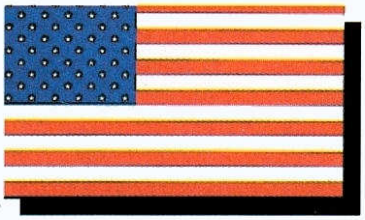


Screens Sega Mega Drive



Screens Super Nintendo Enterainment System

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



Filmumsetzungen sind auch weiterhin der große Hit. Im Dezember schlägt das Imperium zurück, und Anfang nächsten Jahres kommt eine weitere Umsetzung eines Disney-Klassikers in die Läden.

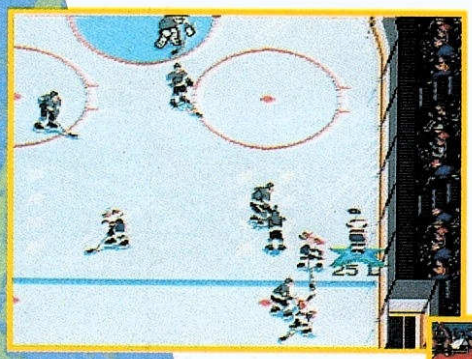
Nach der Zerstörung des Todessterns in *Super Star Wars* flüchteten die Rebellen auf den Eisplaneten Hoth. Die neue Basis wurde jedoch bald von imperialen Truppen gefunden und angegriffen. Getreu dem Filmvorbild beginnt **Super Empire Strikes Back** von LucasArts. Ihr müßt den feindlichen Armeen entgehen und Darth Vader besiegen. Vierzehn eiskalte Level warten auf Euch. Zum ersten Mal sind die 3D-Landschaften hügelig und wirken dadurch realistischer.

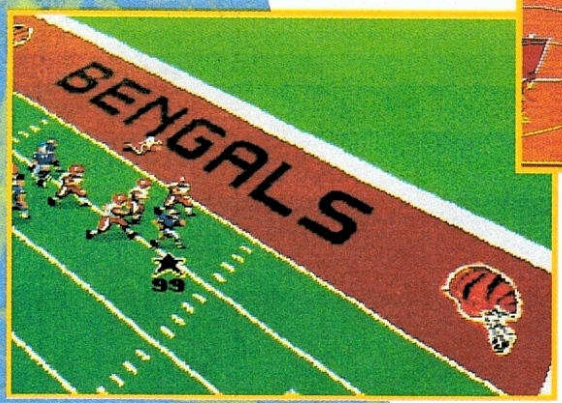
Während des Spiels könnt Ihr wieder einige der Star-Wars-Helden anwählen. Wenn die Macht mit Euch ist, muß Vader warme Unterhosen anziehen.

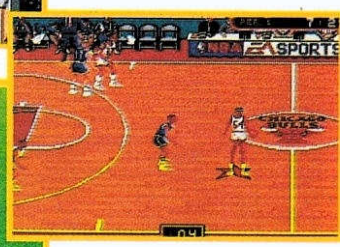
Das Dschungelbuch ist der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten. Da lag eine Spielumsetzung nahe und Virgin hat sich die Rechte gesichert. Die Super-Nintendo-Version von **Jungle Book** sieht besonders gut aus. Mowgli ist auf dem Weg ins Menschendorf. Mit dabei sind einige alte Bekannte, z.B. Baloo der Bär, King Louie, König der Affen, und Sher Khan der Tiger. Die Grafik in jedem der zwölf Level wirkt phantastisch, die Animation von Mowglis Bewegungen perfekt. Erhältlich Anfang nächsten Jahres. Bis dahin könnt Ihr Euch ja den Video noch ein paarmal reinziehen.

Electronic Arts Europa hat sich entschlossen, vorerst keine Super-Nintendo-Titel zu veröffentlichen. Der Grund dafür ist der stark gestiegene Kurs des japanischen Yen. Da Nintendo sich weigert, die Preise zu reduzieren, würde Electronic Arts mit allen neuen Spielen Verluste einfahren. So bleiben Euch vorerst die neuen Sportspiele **NHL Hockey 94, Madden NFL 94 und NBA Showdown** vorenthalten. Speziell das neue Madden-Football hat einige hochinteressante neue Features. So könnt Ihr Euch z.B. Die Zeitlupenwiederholungen im 3D-Modus von jedem beliebigen Blickwinkel aus betrachten. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen. Alle drei Spiele sollen in den USA noch vor Weihnachten erscheinen.

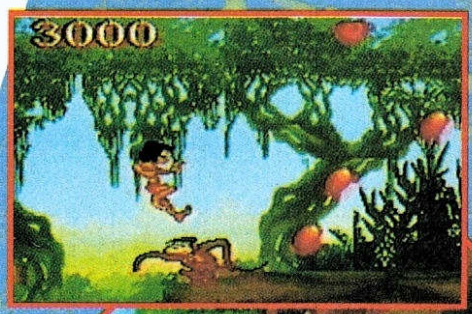
Nicht alle Level von Super Empire bestehen aus Eis







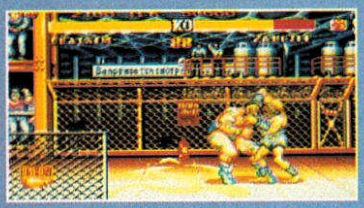
Die tollen 3D-Effekte von Madden NFL 94 und die knallharte Action von NHL Hockey 94 gibt's vorerst nur als US-Version.



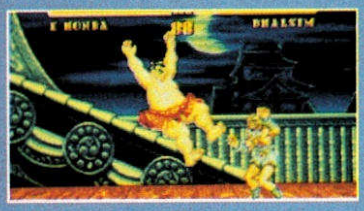
Jungle Book fürs Super Nintendo besticht durch detaillierte Grafik und excellente Animation. King Louies Affenhorde bewirft Euch mit Kokosnüssen

Knock out!

PRALLE 24-MB-ACTION
CHAMPION-EDITION &
TURBO-EDITION



Dhalsim gegen Zangief...



...E. Honda gegen Dhalsim,

oder Balrog gegen Blanka –
Street Fighter II macht's möglich!

© CAPCOM

SEGA

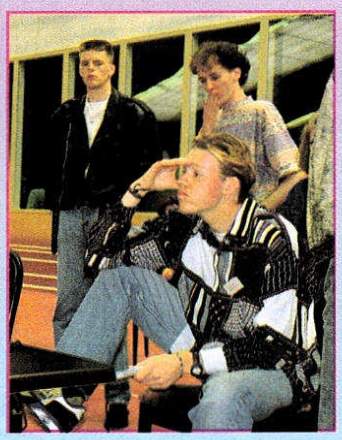
Best of the Best

Gleich zwei interessante Videospiel-Meisterschaften gab es in den letzten Wochen: die "Sega European Championship Finals" in Wien und die Deutschen Meisterschaften für Jimmy-Connors-Tennis-Asse in Frankfurt

Toller Event im Technischen Museum Wien mit Siegerehrung von Formel-1-As Damon Hill

Erinnert Ihr Euch an den bunt besprühten Sega-Championship-Train? Der tourte im Mai und Juni diesen Jahres durch alle Bundesländer. Die **Deutsche Videospiel-Meisterschaft** fand am 24. Juli beim Grand Prix auf dem Hockenheimring statt. Für den **europäischen Endkampf** mit 19 Finalisten aus elf Ländern hatte sich Sega schließlich etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Das Technische Museum in Wien. Ein findiger Wiener hat dort rund um die wunderschönen alten Eisenbahnen eine irrwitzige Disco-Szenerie gebaut. Seitdem gilt dieser Teil des technischen Museum als eine der abgedrehtesten Diskotheken Europas – zumindest, solange das Museums noch renoviert wird. In dieser ausgeflippten Atmosphäre fanden die Finals statt. Kein Wettbewerber wußte vorher, welche Spiele er spielen würde. Schließlich waren es *Cool Spot*, *Final Fight*, *Jungle Strike* auf Mega Drive (je fünf Minuten) sowie zehn Minuten *Jaguar XJ220* auf Mega CD, die über Sieg und Niederlage entschieden. Überragender Sieger der Junioren wurde Mikael Roth aus Schweden, der deutsche Vertreter Christopher Siegmund schaffte immerhin Platz vier. Bei den Seniors gewann Markku Rankaia aus Finnland, der deutsche Vertreter Andreas Hugel schaffte es leider nicht über den zehnten Platz hinaus.

Nicht ganz so aufwendig, aber mindestens genauso spannend waren die **Deutschen Meisterschaften im Jimmy Connors Tennis**, die Laguna am 12. September zusammen mit Ubi Soft im passenden Ambiente einer Tennishalle bei Frankfurt veranstaltete. Acht Finalisten waren eingeladen. Sie hatten sich aus über 2000 Bewerbern qualifiziert, die je ein Foto ihrer Highscores eingesandt hatten. Allerdings waren die acht Finalisten letztlich aus einem größeren Feld ausgelost, da weit mehr Teilnehmer die erforderliche Höchstpunktzahl erreicht hatten. Im packenden Finale trafen dann zwei echte Könner aufeinander: Über eine Stunde lang beharkten sich der Bremer Frank Glaser (24) und Carsten Kafke (15) aus Wunstorf mit äußerster Konzentration. Die Ballwechsel waren teilweise so spektakulär, daß die Umstehenden öfter spontan in Applaus ausbrachen. Fünf harte Sätze waren notwendig, bis Frank Glaser seinen dritten Gewinnsatz und damit den Titel in der Tasche hatte. Er fliegt nach Los Angeles, um sein Können bei den Weltmeisterschaften zu zeigen – und dem echten Jimmy Connors die Hand zu quetschen. *hu*



Lange Gesichter im Halbfnale, rechts der stolze Deutsche Meister

Zu gewinnen

Und hier die Fragen:
1. Wieviele Mitglieder hat die Familie Belmont?
2. Was hat der Held Simon mit Indiana Jones gemeinsam?

Eigentlich wollten wir die Verlosung von 20 waschechten *Castlevania*-Musik-CDs von Konami mit dem Preview auf die Mega-Drive-Version verbinden. Leider verzögert sich das Erscheinen der Sega-Ausgabe bis zum Anfang des nächsten Jahres. So lange können wir Euch natürlich nicht auf das Gewinnspiel warten lassen. Deshalb gibt's die Doppel-CDs schon jetzt zu gewinnen. CD 1 enthält orchestrale Umsetzungen der besten *Castlevania-Soundtracks*, auf der zweiten Scheibe hört Ihr brillante Aufnahmen der 8-Bit-Versionen. Wer also eine der Original-Japano-CDs gewinnen will (direkt von Konami, Japan, gibt's nicht zu kaufen), beantwortet unsere beiden Fragen. Die Antworten schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort "CD"
Hans-Pinsel-Straße 2
85 531 Haar bei München

Mitmachen darf jeder, ausgenommen die Mitarbeiter der Firmen Konami und Markt & Technik, sowie deren Angehörige.

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II	dt	199,-
CD-Rom mit Road Av.	dt	579,-
CD-Rom ohne Spiel	dt	499,-
RGB Kabel MD II		35,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter 50/60 Hz		39,-
6-Button Pad		59,-
4 Spieler-Adapter		59,-
Grundgerät-Umbau 50/60 Hz		30,-
CDX-Converter	us/jp	109,-
Batman CD	dt	109,-
Chuck Rock 2 CD	dt	109,-
Cobra Command CD	dt	99,-
Thunderhawk CD		119,-
Sonic CD		99,-
Aladdin	dt	119,-
B.O.B.		109,-
Bubsy	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Dashin Desperados		109,-
F-15 Strike Eagle 2		109,-
Gauntlet 4 (4Spieler)	dt	109,-
Gunstar Heroes	us	109,-
Hardball 3	us	119,-
Haunting	us	109,-
Jungle Strike	dt	119,-
Jurassic Park	dt	119,-
Landstalker	us	129,-
Mc Donalds Treasureland		99,-
Micro Machines	dt	99,-
Mortal Kombat	us	129,-

GAME GEAR

Game Gear mit Colums	dt	199,-
Global Gladiators	dt	79,-
Jurassic Park	us	79,-
Land of Illusion	us	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Outrun	dt	39,-
Aleste 2		69,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage 2	us	79,-
Surf Ninjas	us	79,-
Wimbeldon Tennis	dt	39,-
WWF Steelcage	us	79,-
World Cup Soccer	us	79,-

NEO GEO

Gold Set RGB Spiel nach Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Hunter	399,-
Reactor	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Art of Fighting 2	399,-
Samurai Shodown	399,-

Achtung Achtung Achtung
An und Verkauf von gebrauchten Neo Geo-Spielen.

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt	99,-
Asterix	dt	69,-
Addams Family 2	us	69,-
Bubble Bobble 2	us	69,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Joe & Mac	us	69,-
Kid Dracula	dt	69,-
Kirbys Dreamland	dt	59,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mystic Quest(deuts. Texte)	dt	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mortal Kombat	dt	69,-
Out of Gas	us	39,-
Raging Fighter	dt	69,-
Speedy Gonzales	us	69,-
Spiderman 3	us	69,-
Pinball Dreams	us	69,-
Star Wars	us	59,-
Titus the Fox	us	69,-
WWF 3	us	69,-
Zelda	us	69,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
Kurwickstr.2 26122 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

NHL Hockey '94	us	119,-
Pirates Gold		119,-
Popolous 2	dt	109,-
Ranger X		109,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Super Shinobi 3	us	119,-
Shining Force	us/dt	129,-/139,-
Spiderman X-men		99,-
Splatterhouse 3	jp	109,-
Street Fighter 2 SE		149,-
Strider 2		79,-
Sourceres Kingdom		129,-
Shining Force 2	jp	139,-
Ultimate Soccer	dt	109,-
WWF Royal Rumble		119,-

SUPER NES

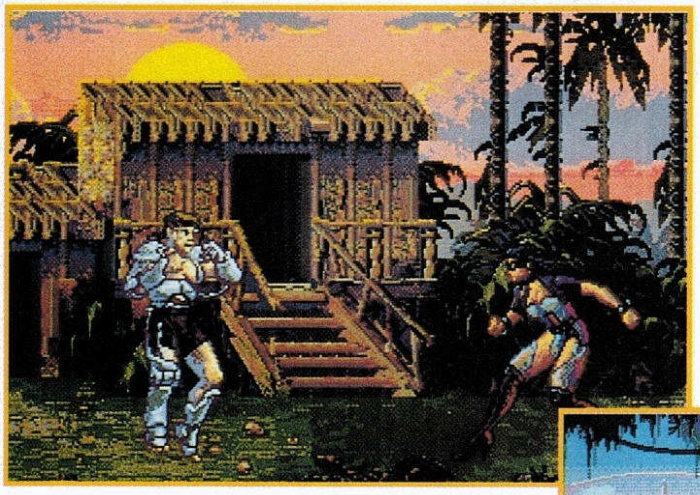
Shadow Run	us	139,-
Sengoku		129,-
Starwing	dt	129,-
Street Fighter 2 Turbo	dt	149,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road the Baja	us	119,-
Super Turrican	us	119,-
T2		129,-
Taz-Mania	us	99,-
The 7th Saga	us	129,-
Troddlers		129,-
Turtles Tourn. Fighting		129,-
World Heroes	us	139,-
WWF Royal Rumble	dt	139,-
Zombies		119,-

SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Universaladapter 50/60 Hz		49,-
50/60Hz Converter		49,-
4-Spiele Adapter		69.-
Ascii Dauerfeuerpad	dt	59,-
SG Programmierbares Pad	dt	69,-
Top Fighter Stick		119,-
Action Replay Pro		119,-
Alien vs. Predator	us	129,-
Aero the Acrobat	us	129,-
Air Diver		99,-
Asterix	dt	129,-
Bomberman	us	129,-
Bubsy	dt	129,-
Cool Spot	us	129,-
Dungeon Master	us	149,-
Desert Strike	dt	119,-
Fatal Fury	us	119,-
Final Fight 2	us	129,-
Goof Troop	dt	129,-
Jurassic Park	us	129,-
Lost Vikings	dt	129,-
Mortal Kombat	us	109,-
Mystic Quest Legend	dt	99,-
Mario All Stars	dt	99,-
NBA Jam		129,-
Player Manager		129,-
Prime Goal		119,-
P.T.O		139,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
Secret of Mann		129,-

SEGA

Sega kündigt einen weiteren 24-Megabit-Kracher an, ein alter Automatenklassiker feiert Wiedergeburt und die Olympischen Winterspiele in Lillehammer werfen ihren Schatten voraus.



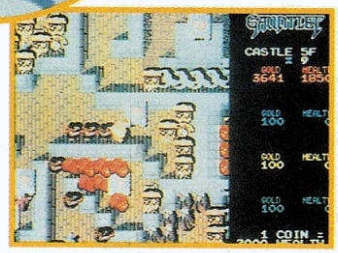
Krieger aus der Vergangenheit kämpfen in Eternal Champions um die Macht

Eternal Champions, das zweite 24-Meg-Beat'em'Up auf dem Mega Drive, bietet neben ungewöhnlich guter Grafik auch einige neue Features. Im Trainingsmode z.B. könnt Ihr alle Special Moves einstudieren. Die Slow Motion zeigt Euch Eure größten Siege in Zeitlupe. Sega empfiehlt zur Steuerung das neue 6-Button-Arcade-Pad oder den Activator.

Gauntlet IV von Tengen ist die perfekte Umsetzung des Kultautomaten. Vier verschiedene Spielmodi und über 90 Level stehen zur Verfügung. Mit den neuen Vier-Spieler-Adaptern von Sega oder Electronic Arts könnt Ihr zu viert spielen. Der *Arcade Mode* ist eine pixelgenaue Umsetzung des Automaten mit den Originalhelden Thor, Thyra, Merlin und Questor. Im *Quest Mode* sind alle Elemente eines klassischen Rollenspiels enthalten. Ihr sammelt Gold und Erfahrungspunkte, kauft Ausrüstung und kämpft Euch durch endlose Labyrinthe und gegen riesige Drachen, um das Rätsel der Schloßtürme zu lösen. *Bomberman*-Fans dürfen sich auf den *Battle Mode* freuen. Bis zu vier Freunde können sich gleichzeitig mit mittelalterlichen Waffen verprügeln. Der *Record Mode* bewertet Eure Kampftechnik und Geschicklichkeit und zeigt euch anhand von Statistiken, wie Ihr Eure Leistung verbessern könnt.

Auch bei Winter Olympic Games hat sich der V-Stil durchgesetzt

Bereits ab Dezember könnt Ihr für die Olympischen Winterspiele 1994 in Lillehammer/Norwegen trainieren. *Winter Olympic Games* bietet Euch zehn Disziplinen zur Auswahl. Bis zu vier Spieler können teilnehmen am Abfahrtslauf, Slalom, Riesenslalom, Super G, Buckelpistenfahren, Biathlon, Skispringen, Bobfahren, Rodeln und Eisschnellauf. Athleten beiderlei Geschlechts aus sechzehn Ländern stehen zur Verfügung. Eröffnungsfeier und Siegerehrung mit Nationalhymne sorgen für olympische Stimmung. Computergegner könnt Ihr auf drei Schwierigkeitsstufen einstellen. *Winter Olympic Games* gibt's ab Dezember für Megadrive und Game Gear zu kaufen. Ein ausführlicher Test folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. *rz*



Gauntlet IV auf dem Megadrive bietet totales Arcade-Feeling

Buckelpistenfahren in Norwegen

Der Spaß geht weiter!

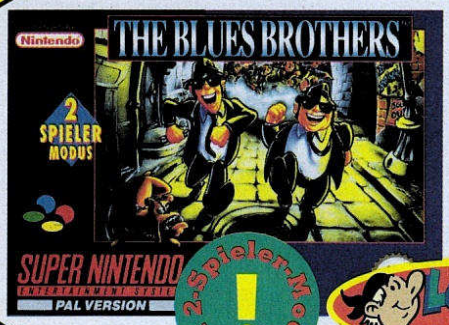
LAGUNA VIDEO GAMES®

Ihr kennt ja schon Maxx, LAGUNAs leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.

Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!

Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Maxx gibt Vollgas: Super James Pond und Blues Brothers auf Super Nintendo!



The Blues Brothers
Jake & Elwood, den Rythm`n´Blues-Superstars, brennt mächtig der Kittel: Auf dem Weg zum größten Konzert aller Zeiten hat sich alles gegen sie verschworen. Megaheißer Soundtrack, Jump`n´Run at it´s Best!

Super James Pond
Dr. Maybe, miesester aller Finsterlinge, hat die Spielzeugfabrik des Welt-Spielsachen-Versorgers N. Ikolaus besetzt, um von dort aus die Erde mit hinterlistigen Pinguinbomben zu überschwemmen.
Du hast 48 Stunden, um gemeinsam mit James Pond, dem Superagenten des Geheimdienstes F.I.5.H, die Welt zu retten!

Noch mehr Spaß macht´s mit dem Super-Zubehör von LAGUNA - fragt danach!

LAGUNA-Spiele gibt´s überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel.

* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6,- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

GAME BOY | SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM | Nintendo

Nintendo ™, NES ™, Game Boy ™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. Software © 1992 Titus. James Pond™ and Robocod™ are tragemarks of Millennium Interactive Limited. Software is © 1992 Millennium.

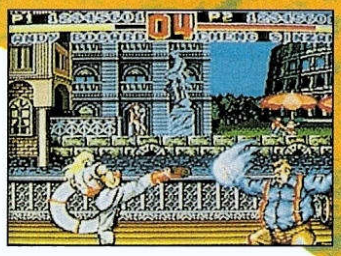
PC/EN

Die Beat'em'Up-Welle verschont auch die Engine nicht: Die besten Hau-Drauf-Knaller sind für die Import-Konsole geplant, aber auch alle Pyromanen werden bald auf ihre Kosten kommen.

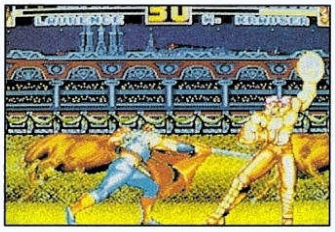
Der deutsche Endgegner Wolfgang Krauser ist nicht leicht unterzukriegen

Allen voran beglückt der Spiele-Gigant Konami die Engine-Fans mit der CD-Umsetzung des Arcade-Hits **Martial Champion**. Wie üblich, wählt Ihr einen von diesmal zehn Recken, um Euch im Turnier mit mordlüsternen Bösewichtern aus aller Herren Länder zu duellieren. Die Bandbreite der Charaktere reicht von der vollbusigen Rachel über den beleibten Säbelschwinger aus Saudi-Arabien bis zum einäugigen Green Beret-Söldner. Special-Moves gibt's natürlich en masse: Jeder Kämpfer verfügt über mindestens zwei Attacken, deren Wucht den Kontrahenten aus den Latschen zünden sollte. Das Arcade-Vorbild hatte einen happigen Schwierigkeitsgrad (mit fünf Mark Einsatz konnte ich als absoluter Prügelspezialist gerade mal einen Gegner umnieten!), also laßt Euch überraschen.

Und jetzt kommt die Sensation: Hudson arbeitet an CD-Umsetzungen von zwei 100-Mega-

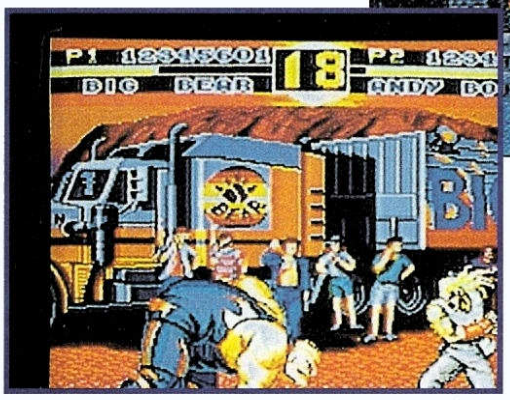


In Italien trefft Ihr auf einen der gefürchteten Bogard-Brüder



In der spanischen Stierkampfarena geht's zur Sache

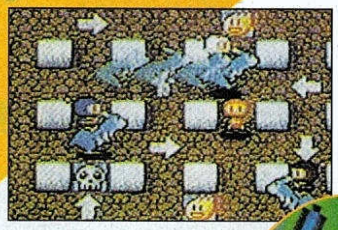
Schocks der Edelkonsole Neo Geo: **Fatal Fury 2** und **Art of Fighting**! Die ersten Bilder lassen Großartiges erwarten: Die bombastischen Grafiken der Spielhallenvorbilder scheinen den Weg ohne allzu radikale Abstriche auf die Engine zu finden. Ihr könnt beim Sequel zum ersten SNK-Prügelspiel *Fatal Fury* jetzt sogar die vier Endgegner selbst steuern, das macht summa summarum zwölf anwählbare Charaktere. Auf dem Kampfplan tummeln sich so faszinierende Halunken wie Cheng Shinzan, ein fetter Bankier aus Hongkong, der Euch im Eifer des Gefechts noch die Brieftasche klaut (es sei denn, Ihr tretet ordentlich rein) sowie Laurence Blood, ein Torero, der Euch in seiner Stierkampfarena aufzuschlitzen versucht. Bei den Fähigkeiten des CD-Roms sollte es auch kein Problem sein, den fetzigen Soundtrack des Originals lückenlos zu übernehmen. Falls das gelingt, habt Ihr eines der besten Prügelspiele aller Zeiten mit sagenhaft stimmungsvollen Backgrounds, vielen Special-Moves (bis zu fünf pro Fighter) sowie einer tollen Spielbarkeit in den Händen. Über das Zoom-Ereignis **Art of Fighting** hüllen sich die Designer derzeit noch in Schweigen. Vom Neo Geo her bekannt ist jedoch, daß das Japano-Mädel Yuri gekidnappt wurde und ihr Bruder Ryo mit ihrem Freund Robert die dunklen Gassen der 'Sex and Crime'-Metropole South Town nach brauchbaren Informationen durchkämmt. Dummerweise geben sich die finsteren Gesellen allesamt nicht sehr gesprächig, so daß Ihr auf eine weltweit geläufige Verhandlungsmethode zurückgreifen müßt: rohe Gewalt. Sobald wie möglich werden wir Euch erste Bilder präsentieren. Eines der



Die gefürchteten Super-Special-Moves der Neo-Geo-Version sollen auch die PC-Engine-Freaks entzücken: Oben seht Ihr beispielsweise Andy Bogards Flammen-Flic-Flac

IGNE

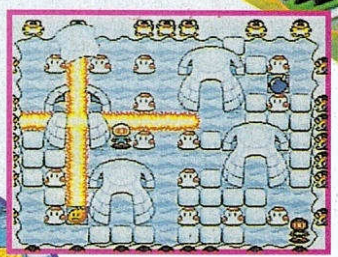
Die Bombermänner haben jetzt Tierchen unterm Hintern, die einige Tricks beherrschen



Mit den Reittieren soll das Spektakel noch hektischer werden

Alle Martial-Champion-Asse erinnern etwas an bekannte Prügelhelden:Guile und Ryu haben offenbar Brüder

besten Spiele aller Zeiten geht ebenfalls in eine neue Runde: **Bomberman '94** wartet mit einer Latte neuer Features auf, die den Suchtkoeffizienten der Vorgänger noch deutlich erhöhen sollen (Dann komm' ich wohl nicht mal mehr zum Essen aus dem Spielezimmer). Ihr reißt Euch verschiedene Reittierchen (*Super Mario World* läßt grüßen) unter den Nagel und rast noch schneller durch die Labyrinthe, um Euren Mitspielern die heißen Bomben unter den Hintern zu schieben: Neben den bekannten Kick- und Schiebe-Strategien sollen noch weitere Möglichkeiten des Granatentransports (per Post?) die Teilnehmer ins Schwitzen bringen. Eure tierischen Helfer werfen die unheilbringenden schwarzen Kugeln beispielsweise über Mauern oder fressen sie einfach auf (guten Appetit!). Auch in Bezug auf das Leveldesign haben sich die Entwickler einige Neuheiten einfallen lassen: Im Urwaldlevel verkriecht Ihr Euch besser unter Büschen, falls Ihr von der Extraflut nicht allzuviel abbekommen habt und greift die anderen Helmträger aus dem Hinterhalt an. Das genaue Erscheinungsdatum des voraussichtlich besten Bomberman aller Zeiten ist allerdings noch unbekannt, Ihr solltet Euch aber bis '94 gedulden.



Das Granaten-Update wartet mit einer Reihe neuer Levels für Pyromanen auf

NEOGEO

Die Beat'em'Up-Welle auf dem Höhepunkt: Samurai Showdown ist zweifellos der beste Vertreter seines Genres.

Deine Fingernägel sind mal wieder viel zu lang, Gen An! Ich hab' keine Lust auf eine Brustschnitzerei!

Samurai Showdown

Neue Kämpfer braucht das Land! Nachdem zuletzt nur Fortsetzungen mit wenig neuen Haudegen (*World Heroes 2*) erschienen, hetzt Prügelkönig SNK jetzt zwölf völlig unverbrauchte Gesichter aufeinander. *Samurai Showdown* läßt gleichzeitig als erstes Beat'em'Up die Waffen sprechen: Jeder Fighter fuchtelt dabei mit einer mehr oder weniger langen Klinge vor des Gegners Nase herum. Bleispritzen oder andere Distanzwaffen widersprechen jedoch dem Ehrenkodex der Turnierteilnehmer, tauchen aber unter Benutzung diverser Special-Moves auf. Unter den Furchtlosen tummeln sich Ninjas aus Japan und USA, eine Reihe bis an die Zähne bewaffneter Schwertkämpfer aus dem Land der aufgehenden Sonne sowie zwei Mädchen: Eine französische Degenfechterin, der Ihr im prunkvollen Schloß zu Versailles gegenübertretet und eine Kämpferin, die im Schnee von Hokkaido (nördlichste japanische Insel) auf die Unterstützung der Berggötter und ihres Adlers vertraut. Die Charaktere präsentieren sich überhaupt sehr vielfältig. Vom bildschirmgroßen, sensenschwingenden texanischen Unhold bis zum kleinen zierlichen Persönchen ist alles dabei, was das Kämpferherz begehrt. Was die Verteidigung angeht, ist das Modul ein wahres Dorado für alle Special-Move-Fetischisten: Unter den Martial-Arts-Assen finden sich sowohl furchteinflößende als auch harmlose Gestalten, die mit Unterstützung ihrer Tiere auf an die zehn verschiedene Knochenbrecher zurückgreifen können. Da alle vier Buttons für Schlag-, Fuß-, Wurf- und Säbeltechniken belegt sind,

Vor malerischer Hafenkulisse in San Francisco greifen Hund und Herrchen an

Nakororu tut's ihrem Adler gleich und fliegt auf den Gegner zu

DAS LEBEN WÄRE WUNDERSCHÖN, WENN ALLES SO LEICHT

GINGE WIE MEINE

ASCIIPAD MD-VIDEOSPIELE!

Wer immer gesagt hat "Das Leben ist unfair," muß gegen jemanden mit einem AsciiPad gespielt haben. Der hat nämlich **TURBO FIRE** (bis zu 24 Schuß pro Sekunde), freihändigen **AUTO-TURBO** und **ZEITLUPENKONTROLLE**. Außerdem sieht AsciiPad echt cool aus. Bei der Kontrolle kommt man immer wieder auf die Beine - was man vom Leben nun mal nicht sagen kann. AsciiPad MD. Da ist nichts Faires dran.

NEU VON ASCIIWARE™ für **MEGA DRIVE • MEGA CD**

DA GEHT'S UMS GEWINNEN.

© 1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo CA 94403 USA. AsciiPad MD und ASCIIWARE sind Warenzeichen von ASCII Entertainment Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sega, Mega Drive, und Mega CD sind Warenzeichen von Sega Enterprises, LTD.

NEO GEO

Zu viert werden wir's dem Samurai schon zeigen!

Okay, ich nehm alles zurück: Du bist überhaupt nicht dick!

macht das Gemetzel auch spielerisch eine imposante Figur. Weitere Neuerungen: Ein Power-Energiebalken sowie die Möglichkeit, bei einem Kopf-an-Kopf-Gerangel Eure Klinge zu verlieren. Müßt Ihr harte Treffer hinnehmen, klettert der angesprochene Balken nach oben und Ihr versetzt Eurem Widersacher beim nächsten Schlagabtausch einen Dampfhammer, den er nicht so schnell vergessen wird. Verliert Ihr dagegen einen In-Fight (kräftiges Button-Hämmern ist angesagt), so fliegt Euer Schlitzwerkzeug in hohem Bogen davon und bleibt im Boden stecken. Nun seid Ihr allein auf die Power Eurer Hände und Füße angewiesen, da der Gegner (menschlich im 2P-Modus) alles daransetzen wird, Euch von Eurem besten Verteidigungsgegenstand fernzuhalten. Überhaupt zieht Euch das ganze Drumherum des Spiels nach Sekunden unweigerlich in seinen Bann. Die mystische japanische Sprachausgabe stimmt Euch auf das bevorstehende Ereignis ein, die Backgrounds erstrahlen in Tausenden von Farben und sind an allen Ecken und Enden animiert. Die Soundeffekte müssen sich auch nicht verstecken. An der Küste lauscht Ihr beispielsweise dem Wind und Meeresrauschen. Dazu wurde der geniale Zoom-Mode aus *Art of Fighting* übernommen: Stehen die Kontrahenten weit auseinander, erscheinen sie ziemlich mickrig. Sobald's aber zur Sache geht, vergrößert sie das Neo Geo blitzschnell auf nahezu die doppelte Größe. Wenn Ihr vorbeischlagt, war die Attacke nebenbei bemerkt meist nicht umsonst, sondern hat eine verheerende Wirkung auf umstehende fernöstliche Reliquien: Ihr senst Kronleuchter, Ming-Vasen und andere 'wertlose' Dekorationsobjekte um. Gegen dieses Spektakel muten selbst Referenz-Prügeleien wie *Street Fighter 2* und *Mortal Kombat* wie Schulhofrangeleien an. Der Showdown mit diesem 100-Meg-Schock hätte für die beiden ein blutiges Ende! Deshalb mein Rat an alle Neo Geo-Freaks, die der Prügelspiele noch nicht überdrüssig sind: Mit diesem Knaller legt Ihr Euch eines der besten Spiele des Genres zu

Okay, ich sag nichts mehr gegen japanischen Tee

Hmm, rostige Rasierklingen schmecken eindeutig besser!

Titel:	Samurai Showdown
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	118 MBit
Hersteller:	SNK
Spielspaß:	94%

Spielen...

...erster Klasse

Quickjoy

Raffinierte Joypads für erhöhten Spielgenuß.

SV 336 SN PRONEO I
Programierbare TOP-Joystick-Konsole
Digital-Action-Learning-System
für SUPER NINTENDO

SV 334 SN PRO PAD
für SUPER NINTENDO
Top aktuelles Design für
das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter
Art.-Nr. SV 434
SG PRO PAD

SV 337 PRONEO II
Programmierbares Top-Joypad
für SUPER NINTENDO mit LCD-Display
Special-Attacken werden über
eine einzige Taste abgerufen.
Endlich gibt es die
Möglichkeit, selbst
den härtesten Gegner
mühelos zu besiegen.

Für MEGADRIVE
Art.-Nr. SV 437
SG PRONEO II

Joyplus

Phantasievolles, perfektes Zubehör für Ihren Game Boy SNES, Game Gear, Mega Drive.

SV 900 HANDY POWER KIT
Ladegerät und Transformer
mit Ladebatterie
für GAME BOY und
GAME GEAR
Ladezeit nur
90 Minuten!
Spielzeit: 14 Std. bei
Game Boy und 2 Std.
bei Game Gear

"All in One"
SV 907 HANDY BOY
Das tolle Komplett-Zubehör-Set
für den GAME BOY
(Lupe, Licht, Sound,
Joystick und Feuerköpfe)

Erhältlich überall da, wo es Nintendo und Sega gibt. In allen guten Warenhäusern, Versandhäusern, Fachgeschäften und Fachmärkten sowie bei Fa. Heidak, Köln. Händlerpreislisten nach Vorlage eines Gewerbenachweises.

JÖLLENBECK GMBH · FAR EAST IMPORT - EXPORT · 27404 WEERTZEN · Tel.: 0 42 87/12 51 · Fax: 0 42 87/6 07

SUPER NES, Super-Nintendo und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Sega Megadrive und Game Gear sind geschützte Warenzeichen von Sega.

MEGA CD

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

SUPER NINTENDO

NES

GAME BOY

So werten WIR

NEU

Der Wertungskasten

Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, actionorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Vierspieler-Adapter, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

66%
Grafik
72%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade:
1 bis 3 ist leicht spielbar
4 bis 6 ist mittelschwer
7 bis 9 ist sehr schwer.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Die Redaktion und ihre Lieblingsspiele

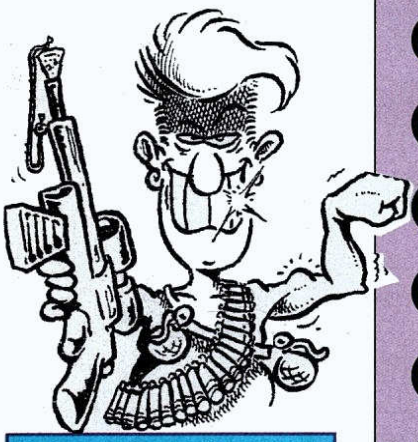
Traue keiner Statistik, solange Du sie nicht selbst gefälscht hast! In Zukunft findet Ihr hier statt erklärungsbedürftiger Charts nur noch unsere persönlichen Hits des Monats.

Ralf
"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.

Frank
"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Top Ten November

1	*Aladdin*	Mega Drive	94%
2	*NHL Hockey '94*	Mega Drive	92%
3	*Streetfighter II Special Ed.*	Mega Drive	91%
4	*Lemmings*	Lynx	91%
5	*Zelda*	Game Boy	90%
6	*Mortal Kombat*	Super Nintendo	84%
7	*Streets of Rage 2*	Game Gear	83%
8	*Jurassic Park*	Super Nintendo	81%
9	*Cool Spot*	Super Nintendo	81%
10	*Hammerin 'Harry*	Game Boy	81%



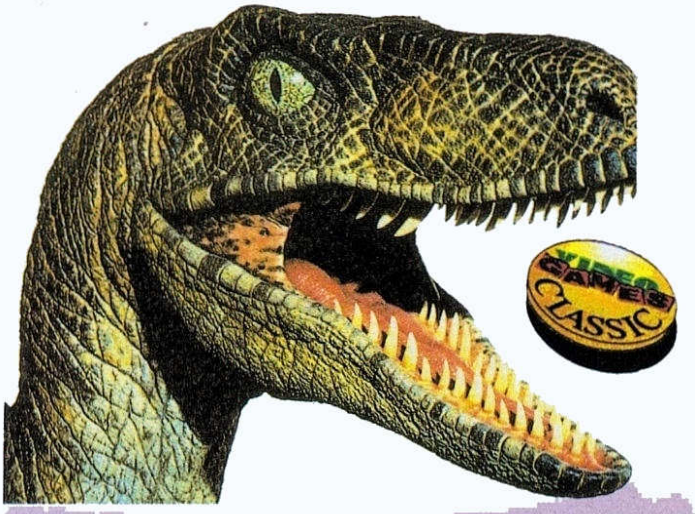
Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!

Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I´ll sleep when I´m dead!

Marcel
"Mr. Money". Hat immer noch ein As im Ärmel, wenn es um günstige Deals geht.

Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.

Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.



Warum die Saurier ausgestorben sind

Jurassic Park

Die aufwendigste Konsolenversion des urzeitlichen Kinoknallers erscheint fürs Super Nintendo. Das Spiel ist als eine Mischung aus Action-Adventure, Draufsicht-Jump'n'Run und 3-D-Labyrinthspiel angelegt. Eine Unterteilung in einzelne Levels existiert jedoch ebensowenig, wie echte Endgegner. Ihr schlüpft in die Rolle von Doktor Grant und versucht, die verschollenen Geschwister zu retten. Nebenher sammelt Ihr die Eier des Velociraptors auf, um eine Vermehrung der gefährlichen Raubsaurier zu verhindern. Seid Ihr im Park unterwegs, seht Ihr das Geschehen von oben, während der Doc und die Saurier leicht verkürzt dargestellt sind. Zum Schutz gegen die durchweg unfreundlichen Dinos seid Ihr freilich bewaffnet. Die Standardverteidigung ist der Elektro-Shocker. Kleinere Saurier werden damit komplett weggebrutzelt, größere Urviecher stehen nach kurzer Betäubungsphase wieder auf. Die Stromwaffe entlädt sich bei Benutzung und gewinnt mit der Zeit ihre volle Energie zurück. Unterwegs findet Ihr allenthalben Munition und andere Waffen. Ihr könnt zwei Systeme gleichzeitig bedienen. In der ersten Gruppe werden Betäubungsgranaten, ein Schrotgewehr und ein Raketenwerfer eingesetzt (nur die letzteren beiden bringen einen Saurier wirklich um). Die zweite Gruppe besteht aus Gasgranaten oder einem "Bola"-Kugelwerfer. Erwischt Euch einer der Dinos, geht etwas von Eurer Lebensenergie flöten, die jedoch mit aufgelesenen Snacks und Medi-Kits wieder aufgefrischt werden darf. Nur wenn Ihr unter den Stampfern eines Triceratops, im Wasser, unter einem herabfallenden Felsblock oder im Maul eines Tyrannosaurus landet ist ein Bildschirmleben sofort ausgehaucht. Geladene Zäune und andere Saurier sperren ziehen Euch bei Berührung ebenfalls Energie ab. An Info-Säulen geben Euch die anderen Filmhelden nützliche (oder auch verlogene) Tips. Außerdem dienen die Terminals wie auch die Türen von Gebäuden als Rücksetzpunkte. Eine willkommene Abwechslung zum Streunen im Park bilden die verschiedenen Gebäude. Dort schaltet die Ansicht auf 3-D mit Sicht durch die Augen des Doktors um. Ihr durchsucht die Räumlichkeiten nach Extras, Code-Karten für ver-

Links: Innerhalb von Gebäuden wechselt die Grafik in diese 3D-"Brillen"-Perspektive

Erst wenn Dr. Grant den Strom eingeschaltet und den Computer gebootet hat, funktioniert sein Bewegungsmelder, den Ihr in beiden Bildern am unteren Rand seht

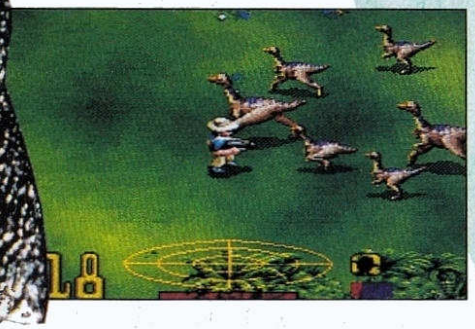
Wenn der Triceratops-Mops durchs Gebüsch walzt, gibt's nur eine Rettung für den Doktor: so schnell wie möglich Land zu gewinnen

schiedenen Türen und bedient Computer-Terminals. Erst wenn Ihr das Computersystem gestartet habt (was mit einer Menge Rennerei verbunden ist), funktioniert nämlich der Bewegungsmelder, den Ihr im späteren Spielverlauf dringend braucht. Auch die Häuser sind Saurier-verseucht. Hinter jeder Ecke kann ein angriffslustiges Monstrum lauern. Wie in den Außen-Levels verteidigt Ihr Euch mit aufgelesenen Waffen und heilt Euch mit Essen und Rot-Kreuz-Kästen. Wie es sich für ein ordentliches Videospiel gehört, sind natürlich auch Geheimräume und versteckte Gänge enthalten, die des öfteren zu einem Extraleben führen. Aber auch wenn Ihr alle Doktoren verbraten habt, steigt Ihr mit Continue am letzten Rücksetztpunkt wieder ein.

Meine Meinung: super

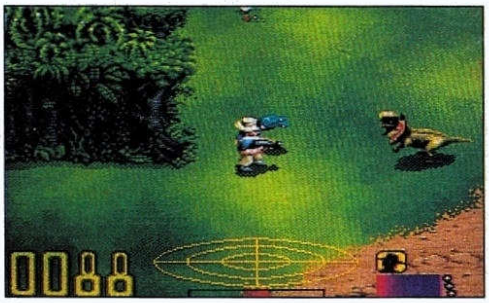
Ganz klar: Die Super-Nintendo-Ausgabe ist das beste *Jurassic Park*, das man für Konsolen bekommt. Es ist sogar das spannendste Spiel, das zur Zeit für Nintendos 16-Bit-Konsole auf dem Markt ist. Man weiß nie, aus welcher Ecke einen der nächste Raptor anfällt oder von wo Ihr mit

So eine niedliche kleine Rakete holt auch den hungrigsten Raptor von den Tatzen

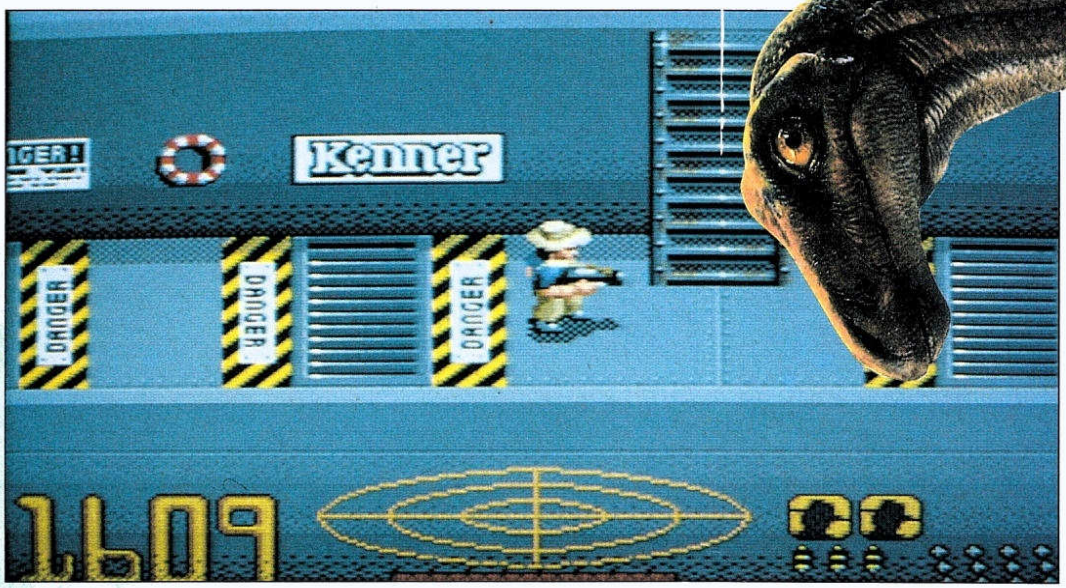


Würden diese Viecher nicht ständig im Verein durch die Pampa stampfen, wären sie eigentlich ganz harmlos

In Ermangelung von Burgern mit Pommes füttern wir den T-Rex eben mit Doktorchen



Der rotzfreche Dilphosaurus giftet seine Beute an, worauf sie vor Wut buchstäblich blind wird. Guten Appetit!

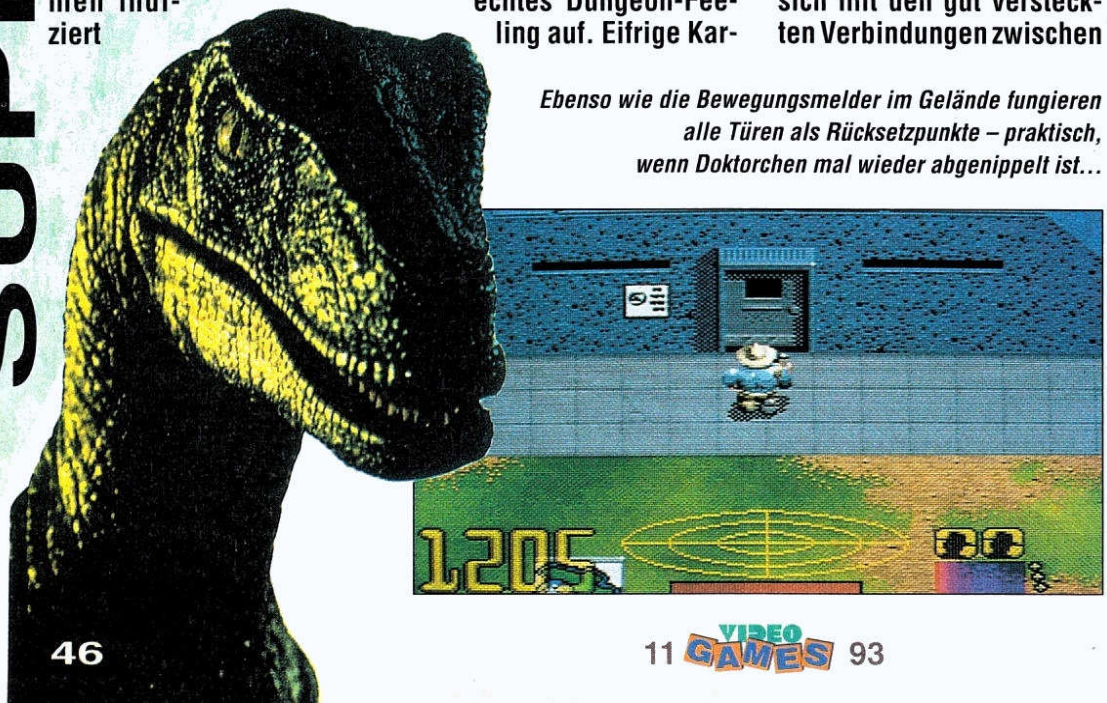


Auf der Suche nach Codekarten, Munition und Energie stolpert Grant auch auf dem Schiff herum

Gift angespuckt werdet. Die Suche nach Lebensenergie, der passenden Waffe oder den Code-Karten motiviert langanhaltend. Grafisch steckt viel Mühe im Modul. Die Figuren sind brillant gezeichnet und liebevoll animiert. Die Umgebung im Park sieht richtig dschungelmäßig aus und vermittelt – von exzellent umgesetzten Begleitthemen unterstützt – das richtige Flair. In den Gebäuden hätte ich mir das Scrolling etwas flüssiger gewünscht. ID-Software beweist in der Umsetzung des PC-Spiels *Castle Wolfenstein 3D*, daß dies möglich ist (das Spiel ist leider auf allen Systemen indiziert und kann nur als Import gekauft werden). Gerade in den düsteren Kellern der Häuser kommt trotzdem echtes Dungeon-Feeling auf. Eifrige Kartografierer kommen hier voll auf ihre Kosten ("Wo finde ich die Key-Card für die nächste Tür?"), zumal sich mit den gut versteckten Verbindungen zwischen den Gebäuden gut abkürzen läßt. Die Soundeffekte unterstützen die gespannte Situation hervorragend. Das urplötzliche Gebrüll der Saurier hinter der nächstbesten Ecke jagt Euch immer wieder eiskalte Schauer den Rücken hinunter. Für den *Jurassic-Park*-Neuling ist das Aufstöbern des Tyrannosaurus ein begehrtes Zwischenziel. Daß gegen dieses Übermonster nur der hasenflinke Rückzug hilft, frustriert zuerst ein wenig. Ein spannender Kampf mit anschließender Extra-Belohnung hätte dem Modul einen zusätzlichen Kick verpaßt. Außerdem stören plötzlich auftauchende Info-Fenster meist an den kritischsten Stellen. Ansonsten ist *Jurassic Park* sehr gut gelungen. Die Spielbarkeit ist ausgereift und auch die Motivation bleibt durch die allgegenwärtigen Monster lange erhalten. Die Super-Nintendo-Version kommt der Stimmung im Film bei weitem am nächsten, nicht nur Fans sollten zugreifen. *jb*

Hin und wieder trifft der Doc auf Terminals. Ohne Zugriffscodes und den Zentral-Rechner geht jedoch gar nix.

Den Weg zum nächstbesten Terminal hat leider auch schon ein cleverer Rapor entdeckt



Ebenso wie die Bewegungsmelder im Gelände fungieren alle Türen als Rücksetzpunkte – praktisch, wenn Doktorchen mal wieder abgenippelt ist...

Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Ocean
Testversion von: Bomico
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 – 8
Preis: ca. 130 Mark

78%
Grafik
70%
Musik
70%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **81%**

Redaktionswertung

Ich hab' ein bißchen Angst vor dem ersten Mal

Wenn Angela vom »ersten Mal« erzählt, bekommt sie strahlende Augen. Für sie war es ein tolles Erlebnis. Cora hat ganz andere Erfahrungen. Das erste Mal kam ganz überraschend. An Verhütung hatten Cora und ihr Freund nicht gedacht. So konnte sie sich kaum entspannen, weil sie dauernd an die Möglichkeit dachte, schwanger zu werden.

Das »erste Mal«: fast immer eine aufregende Sache! Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir »Liebe«, die kostenlose Broschüre über den Umgang mit Sexualität, Verhütung, Schwangerschaft und vieles mehr.

Ich will »Liebe«,
die Broschüre über Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir _____ Exemplar(e)!

Absender

Name

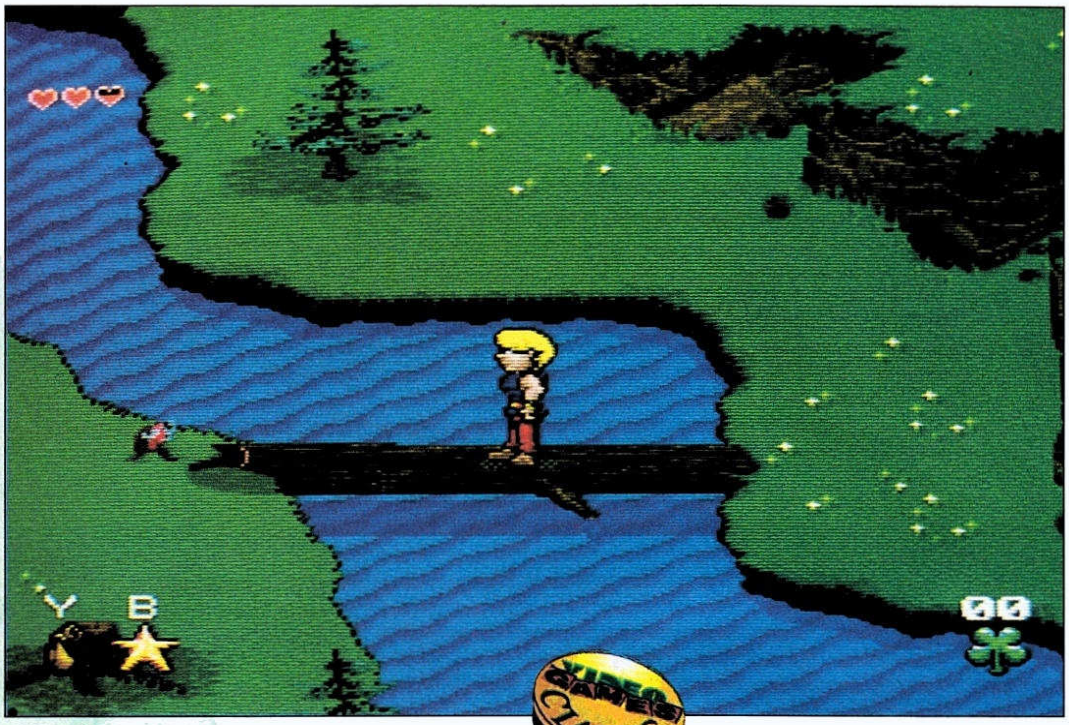
Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben (Absender und Briefmarke nicht vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Konzept und Gestaltung: Projekt PR/Paderborn, Bonn



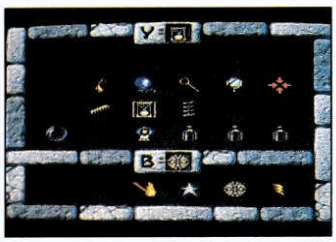
Ein "schrecklicher" Gegner wartet am anderen Ende des Baumstamms

Zauberhaft

Young Merlin

Merlin, der mächtige Magier am Hofe König Arthurs von Camelot, war auch mal jung. Als Zauberlehrling mußte er bereits einige Abenteuer überstehen. Als er einst einer holden Maid zu Hilfe eilen wollte, die in einem Fluß zu ertrinken drohte, rissen ihn die Fluten mit. Als er wieder zu sich kam, fand er sich in einem unbekannten Land wieder.

Ihr steuert den jungen Zauberer auf der Suche nach seiner Heimat. Zuerst müßt Ihr Euren Helden mit dem Nötigsten ausrüsten. Anfangs hilft das Spiel in Form von Symbolen, die Euch die Richtung weisen, in der Ihr wichtige Gegenstände findet. Das Spiel kommt völlig ohne Sprache aus und eignet sich damit auch für Adventure-Fans, die kein Englisch sprechen. Herzsymbole zeigen Eure Lebensenergie an. Zusätzliche Leben liegen in jeder der zehn Welten versteckt, die Ihr durchforsten müßt. Ein Menübildschirm zeigt Euch sämtliche Waffen und Extras, die Ihr aufgelesen habt. An Schlüsselstellen des Spiels erscheint eine gute Fee mit dem aktuellen Paßwort. In den einzelnen Welten müßt Ihr die verschiedensten Actionsequenzen und Puzzles überwinden. In der Mine lenkt Ihr einen Holzwagen in rasender Fahrt über defekte Schienen. Unter Wasser hauchen Euch hübsche Meerjungfrauen mit einem langen Kuß Sauerstoff ein, bevor Euch die Luft ausgeht. Falls Ihr Euch von den Schmusenixen trennen könnt, warten einige knifflige Puzzles auf Euch, die an *Boxxle* erinnern. Ab und zu weisen Euch Zwischensequenzen den Weg zu wichtigen Personen oder Gegenständen.



Eure komplette Ausrüstung auf einen Blick. Die verschiedenen Level überzeugen durch wunderschöne Grafik.

Meine Meinung: **super**

***Young Merlin* ist das beste Action-Adventure seit *Zelda 3* auf dem Super Nintendo. Die Programmierer haben jede Menge witziger Ideen und ausgezeichneter Grafiken in das Spiel eingebaut. Die mittelalterliche Musik paßt wunderbar in die "zauberhafte" Stimmung. Ein Menü liefert Euch eine Übersicht Eurer kompletten Ausrüstung. Ihr könnt Waffen und Extras aber auch direkt aus dem Spiel mit den Links- und Rechts-Tasten alle Gegenstände anwählen. Die Paßwörter, die Euch die Fee gibt, werden sofort in das Eingabefeld übernommen. Um *Young Merlin* zu spielen, sind keinerlei Sprachkenntnisse erforderlich. Dadurch eignet es sich auch für junge Adventure-Fans. Die einzelnen Grafiksymbole werden in der Anleitung deutlich erklärt. Die Rätsel sind nicht zu schwierig, und das Spiel hilft Euch in Form von Icons immer wieder auf die Beine. Fehlt Euch zur Lösung eines Puzzles ein Gegenstand, wird dieser in einer Denkblase gezeigt. Ihr könnt Euch voll und ganz aufs Spiel konzentrieren, ohne Euch mit der Steuerung, der Anleitung oder unmöglichen Rätseln herumzuärgern. Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten!** *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark

Grafik 78%
Musik 70%
Soundeffekte 61%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

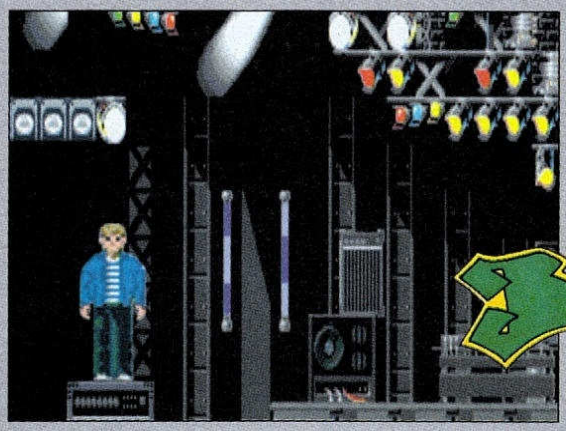
LIVECLUB

Das Beste aus Musik · Buch · Video

Computerspiel zu gewinnen!

Jetzt anrufen und eines von 30.000 spannenden Computer-Spielen gewinnen.

Beim LIVECLUB geht's jetzt ums Ganze. Bis zum 30.11.93 gibt's dieses spannende Computerspiel ganze 30.000 mal zu gewinnen. Wer in dieses Spiel einsteigt, muß mit Kombinationsgabe und Pfiffigkeit knifflige Aufgaben lösen – ein Spiel für flotte Denker und ausgefuchste Taktiker.
Vorher brauchen wir telefonisch von Ihnen: Name, Adresse, Lösungswort und Systemwunsch (PC oder Amiga). Schon nehmen Sie an der Verlosung teil. Auf ins Abenteuer! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Wie heißt der Club mit den vielen Vorteilen?

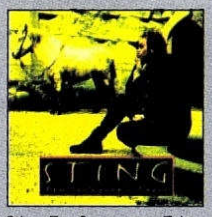
L _ _ E _ L _ B

Backstage

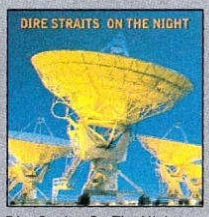
Sofort anrufen und dann rein ins LIVECLUB Computerspiel:

Telefon 05242 / 4 90 22

Neil Young, Unplugged
CD 35030 6

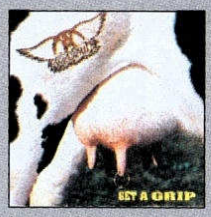


Sting, Ten Summoners Tales
CD 35017 3

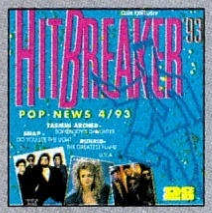


Dire Straits, On The Night
CD 35018 1

Ugly Kid Joe, America's Least...
CD 35019 9

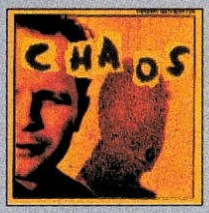


Aerosmith, Get A Grip
CD 35029 8

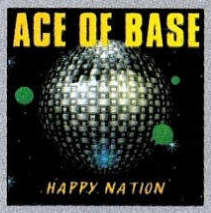


Hitbreaker 4/93
2CDs 34503 3

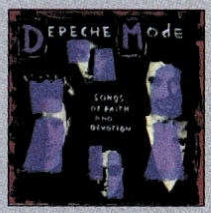
Bon Jovi, Keep The Faith
CD 35028 0



Herbert Grönemeyer, Chaos
CD 35027 2



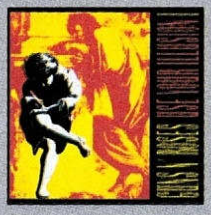
Ace Of Base, Happy Nation
CD 79639 1



Depeche Mode, Songs Of...
CD 79643 3

Zum Kennenlernen:
3 CDs
für zusammen nur DM
24,90

U96, Replugged
CD 35021 5



Guns n' Roses, Use Your ... 1
CD 79649 0

Noch mehr Vorteile!

- Die kostenlose Mitgliedschaft.
- LIVECLUB-Katalog 4x im Jahr gratis.
- 300 CLUB Filialen in Deutschland.
- Günstige Einkaufspreise.
- 1 Kauf pro Quartal genügt.

GRATIS

IHRE 3 FÜR 1 TESTANFORDERUNG

JA! Ich möchte den LIVECLUB kennenlernen. Ich bin noch kein Mitglied, darum beantrage ich die Mitgliedschaft in der LIVECLUB EBG-Verlags GmbH, dem Club mit den vielen Vorteilen:

1. Das Willkommensangebot: 3 Titel zum Preis von einem. Das heißt: 3 CDs für zusammen nur DM 24,90.
2. Das Dankeschöngeschenk für alle Clubinteressenten.
3. Die persönlich auf meinen Namen ausgestellte CLUB-Karte.
4. Den LIVECLUB-Katalog mit über 1.000 günstigen Musik-, Buch- und Videoangeboten – 4x im Jahr kostenlos.
5. Einkaufsmöglichkeiten per Post, Telefon, Fax oder in einer der 300 CLUB Filialen.
6. Beitragsfreie Mitgliedschaft.
7. Der Hauptvorschlagstitel ist das Spitzenangebot des Quartals (automatische Zustellung, falls von mir der Quartalskauf bis zu dem im Katalog genannten Termin nicht getätigt wurde).
8. Volles Rückgaberecht. Bin ich mit dem Angebot nicht zufrieden, so schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen an den LIVECLUB zurück. Damit ist alles für mich erledigt. Über diese Vereinbarung erhalte ich eine gesonderte Urkunde mit der ersten Lieferung.

Überzeugt mich die Leistung des LIVECLUBS, zahle ich das Willkommensangebot:

☐ per beigefügtem Scheck ☐ nach Erhalt der Rechnung
(gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige. Damit der LIVECLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantiert, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem Katalogangebot.

Meine 3 Wunschtitel:

Bitte Bestellnummern eintragen

1. _____
2. _____
3. _____

Vorname _____ Name _____

Straße/ Nr. _____

PLZ _____ Ort _____

Geburtsdatum _____ Telefon (für Rückfragen und Infos) _____

Datum _____ Unterschrift ✓
(bei Minderjährigen zusätzlich die des Erziehungsberechtigten)

Wichtig:
Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Willkommensangebot liefern können.

5910/LC413

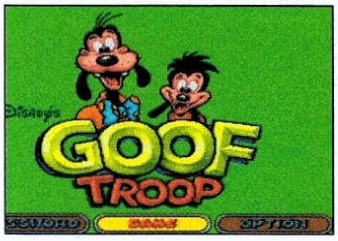
LIVECLUB · POSTFACH 10 12 64 · 70011 STUTTGART

VIDEO GAMES CLASSIC

Schatzinsel

Goof Troop

Wem Klassiker *Zelda* erwächst ernsthafte Konkurrenz: die Disney Company greift mit eigenem Label – "Disney Software" – und hochkarätiger Besetzung in die Adventure-Schlacht. Der Lieblingsdummkopf von Generationen Goofy hat seine Kids um sich geschart und findet sich unversehens auf einer gefährlichen Pirateninsel wieder. Eigentlich wollte Goofy an diesem sonnigen Tag nur ausspannen, nur mit dem Boot ein wenig rausrudern. Spoonerville, das kleine verschlafene Dorf, in dem Goofy nun lebt, liegt nämlich direkt am Meer und lockt mit seinen reichlichen Fischgründen die Angler aus der gesamten Gegend. Als sich Goofy und sein Kumpel Max gerade über ihren tollen Fang freuen, verdunkelt plötzlich der Schatten eines monströsen Piratenschiffs die Sonne. Das Räuberpack hält direkt auf die Insel Spoonerville Island zu – und Goofy traut seinen Augen kaum – an Bord befinden sich gefesselt und geknebelt die beiden Kleinen, Pete und PJ. Goofy rudert wie verrückt hinterher, einholen kann er das riesige Schiff freilich nicht. Auf Spoonerville Island treffen die Disney-Helden allerdings schneller als ihnen lieb ist auf die wilde Horde Piraten. Am Ufer erteilt ein unparteiischer Einheimischer mit Zungenschlag letzte Ratschläge und enthüllt Internas der hiesigen Verhältnisse. Keelhaul Pete, der Anführer der Räuberbande, hat die komplette Insel mit raffinierten Fallen komplizierten Rätseln überzogen, um Freund und Feind von den gehorteten Goldschätzen fernzuhalten. Um Geheimgänge, versperrte Wege und Hindernisse zu öffnen, reicht Denkarbeit alleine nicht aus: Erst wenn Goofy und Max mit einem beherzten Kick Steinquader in die richtigen Markierungen verfrachten, gilt das Puzzle als gelöst. Auf den beiden Wegen, die ins Landesinnere führen, findet Ihr reichlich Extras: eine Harpune, die Euch Bösewichter vom Leib hält, Kerzen zum Passieren von dunklen Höhlen, Schlüssel, Schaufel und Glocken. Verlaßt Ihr eine Szene und kehrt später wieder dorthin zurück, wird der Originalzustand hergestellt – und alle Feinde sind wieder da. Es empfiehlt sich also ein überlegtes und gradliniges Vorgehen.



Die Pirateninsel stellt auch Rätselprofis vor Probleme. Keelhaul Pete hat Goldschatz und Beute vor fremden Augen gut versteckt.

Wie kommt man über eine eingestürzte Brücke ohne naß zu werden?...

Meine Meinung: **super**

Disneys Schatzinsel ist ein Schmuckkästchen im Nintendo-Dschungel. Witzige Grafiken, einfallsreiche Rätsel und ein umfangreiches Spielfeld voller Überraschungen, Puzzles und Geheimgängen garantieren ein langlebiges Vergnügen. Jede der beiden Spielfiguren verfügt über einen Charakter mit individuellen Fähigkeiten. So spielt sich eine Runde mit Max – er ist schwächer als sein Kumpel, rennt aber schneller als jeder Pirat – anders als mit Goofy. Da sich *Goof Troop* nicht in einem Satz spielen läßt, werden nach jedem Abschnitt Paßwörter spendiert. ***mn***

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 79%

Musik 63%

Soundeffekte 55%

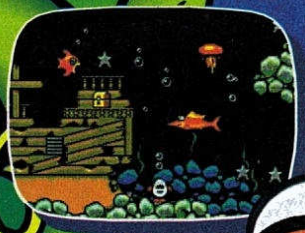
SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

FANTASTIC DIZZY™

Überleben im Baumhaus

Angriff auf die Burg



Schiff kaputt

Drachenlager

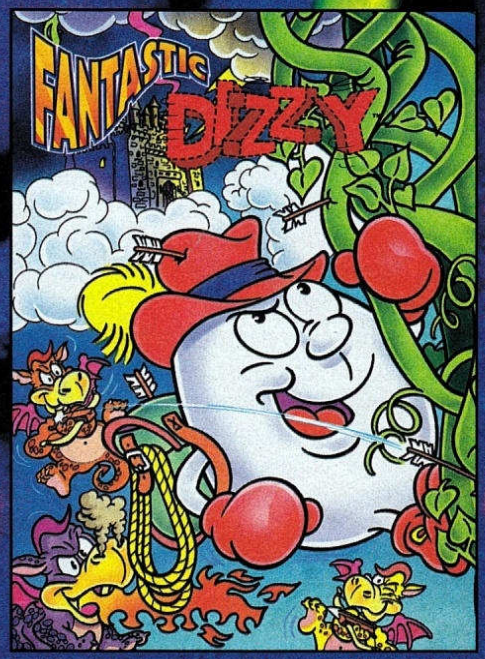
Unheimlich! Ein Wolkenschloß

Da ist er endlich! Dizzy auf einem riesigen Arcade - Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!

"Spannend, verzwickt, ausgezeichnet präsentiert und unglaublich fesselnd - der absolute Renner!" 90%
Sega Pro Zeitschrift (MEGA DRIVE)

"Eine gelungene Kombination aus Plattformspaß und kniffligen Rätseln!"
Sega Power Zeitschrift

"Ein tolles Abenteuer, haufenweise Rätsel und phamtasticher Spielspaß!"
92% Sega Pro Zeitschrift



GAME TEXT

Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem
SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.

Codemasters™

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.

Vier 8-Bit-Marios auf 16 Bit aufgebohrt: Super Mario Allstars ist eine gelungene Umsetzung

Rohrverlegerquartett

Super Mario Allstars

Super Games Classic

Mario-Kenner horchen auf – "Vier Marios auf einem Modul? Vielleicht Folge 1-3 und Super Mario World?". Nein, nein, weit gefehlt. Erstmalig in der Videospielegeschichte gibt's vier 8-Bit-Mario-Abenteuer auf einem Modul. *Super Mario Bros.* war ja überall zu haben. Das in Japan als Disketten-Version (für das Floppy-Laufwerk des dort verbreiteten Famicoms) erhältliche *Super Mario Bros. 2* war bei uns nie erhältlich. Anscheinend meinte Nintendo, das Spiel sei für den europäischen Markt zu schwer. Stattdessen wurde das japanische Spiel *Doki Doki Panic* mit Mario-Figuren umgerüstet und als *Super Mario Bros.2* bei uns verkauft. Kenner haben sich sicher schon gewundert, warum der zweite Teil spielerisch so stark vom ersten und dritten abweicht. Jetzt wißt Ihr's. Anstatt überwiegend von links nach rechts zu laufen, dominiert im europäischen *Super Mario Bros.2* die Bergsteigerzunft. Der dritte Teil der Mario-Saga ist wieder weltweit gleich. Alle vier Mario-Ausgaben (der schwere zweite Teil läuft unter dem Namen *Lost Levels*) wurden farblich aufgepeppt und mit 16-Bit-gerechtem Sound sowie feinen Hintergründen versorgt. Spielerisch und vom Levelaufbau her blieb alles beim alten. Einige Musiken und der Großteil der Soundeffekte wurden von *Super Mario World* übernommen. Als Bonbon dürfen bei allen Versionen je vier Spielstände per Batterie abgespeichert werden.

Mario 1-3 plus Lost Levels: Viermal Mario-Spielspaß mit verbesserter Grafik und 16-Bit-Sound solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen

Meine Meinung: **super**

Jetzt wird's langsam brenzlig. Hatten wir damals *Super Mario Bros.3* mit 95% bewertet und über eine fehlende Speicheroption gewettert, müßte die Wertung konsequenterweise wegen der Super-Nintendo-Batterie jetzt noch höher ausfallen. Allerdings nagte der Zahn der Zeit ein wenig am Spielestandard. Die Wertungsmaßstäbe sind inzwischen im Hinblick auf die Möglichkeiten eines 16-Bit-Spiels gehörig gestiegen. Und da liegt der Hund begraben: *Super Mario Allstars* nutzt die Fähigkeiten des Super Nintendos nicht voll aus. Der 3-D-Chip hat Sendepause, Farborgien und Bombasto-Sound fallen ebenfalls aus. Dennoch bleibt das Klempner-Sammelsurium das empfehlenswerteste Modul aller Zeiten – hinter *Tetris* auf dem Game Boy. Die extrem gute Spielbarkeit der Klassiker blieb in der 16-Bit-Umsetzung voll erhalten, die Präsenz aller Geheimlevel und Warpzones motiviert fast endlos. Mario-Fans brauchen das Modul wie die Luft zum Atmen. Die Super-Mario-Collection ist das Pflicht-Standardwerk für jede Super-Nintendo-Bibliothek. ***jb***

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort

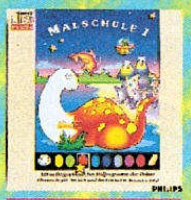
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 70%
Musik 72%
Soundeffekte 76%

SPIEL-SPASS: **94%**

Redaktionswertung

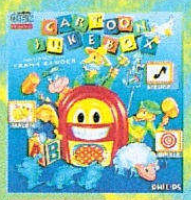
Kompakte Technologie - preiswert!



39.90

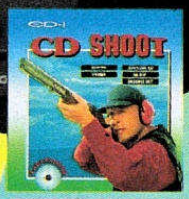
59.90

59.90

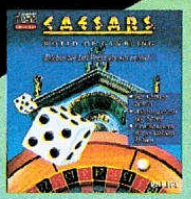


69.90

Neu!



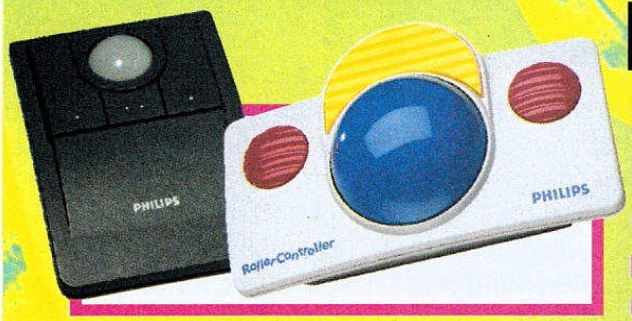
69.90



79.90

PHILIPS

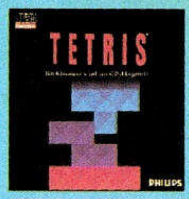
CD-i



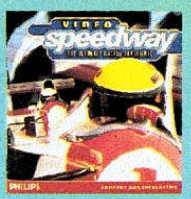
PHILIPS Matchline CD-I Player

Für interaktive CD's, Photo-CD's und CD-Audio Platten. Mit integriertem Joystick und Scart-Kabel für TV-Anschluß.

1.249.-



79.90



89.90

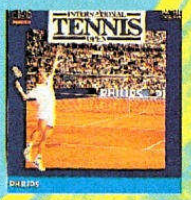
CD-I TRACKERBALL
Für eine besonders schnelle und exakte Steuerung der Programme.

169.99

CD-I ROLLER CONTROLLER
Steuergerät für Kinder ab 3 Jahre.

169.99

99.90



119.90

TOYS"R"US®

Sie finden uns 37 x in Deutschland:

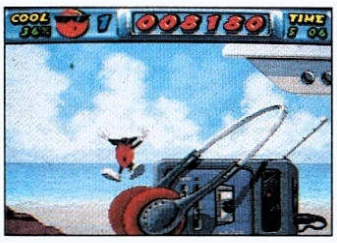
• Augsburg • Bochum • Braunschweig • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Mönchengladbach • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Paderborn • Porta Westfalica • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Waltersdorf bei Berlin • Würselen bei Aachen

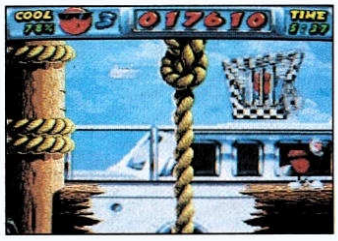
Mit dem "Badezimmer"-Level steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an und alle Unerfahrenen Jump'n'Run-Fans werden's schwer haben

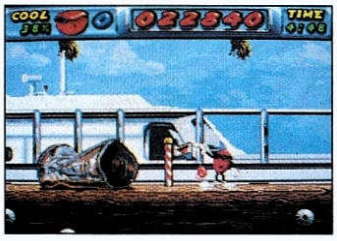
Auf den Punkt gebracht

Cool Spot

Nach seiner Mega Drive-Visite treibt der rote Punkt nun auch auf dem Super Nintendo sein Unwesen. Virgin hat sich dabei kein Bein ausgerissen und die Levels ohne nennenswerte Änderungen adaptiert. Ihr steuert den Farbklecks nach wie vor durch Strandgebiete voller beißwütiger Krebse, Hafengegenden mit Taulandschaft (nein, kein Wasser!), die Ihr zu bezwingen habt, sowie Schwimmbecken mit Gummitieren. Euer Ziel ist's, ein Rudel eingepferchter befreundeter Punkte aus den schwedischen Gardinen zu befreien. Dazu sammelt Ihr durch waghalsige Sprungmanöver quer über die Stages verteilten rote Dropse. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl davon im Sack, macht Ihr Euch auf den Weg zum Level-Gefängnis der Kumpels. Verteidigen könnt Ihr Euch natürlich auch, indem Ihr ein undefinierbares weißes Zeug (soll wohl Kohlensäure sein) herumschleudert, das sogar Wände durchdringt. Durchforstet Ihr die Levels äußerst gründlich und reißt Euch nahezu alle erreichbaren roten Punkte unter den Nagel, werdet Ihr in diverse Bonusstages geleitet, in denen wertvolle Extras warten. Euren Gesundheitszustand lest Ihr an Eurer über der Action befindlichen Visage ab. Sitzt die Sonnenbrille nicht mehr über der Nase, sondern hängt über den Füßen, solltet Ihr mit weiteren Aktionen behutsam vorgehen, da Ihr von den Designern nicht ein einziges Continue spendiert bekommt. Zur Energieauffrischung schwirren aber ab und zu 7'up-Fläschchen herum (war irgendwie klar, oder?).







Der rote Klecks sieht immer drollig aus, egal in welchem Level Ihr Euch gerade herumtreibt

Meine Meinung: super

Diese Version wartet mit exakt demselben Spielwitz auf wie die Mega Drive-Version (kein Wunder, sind die beiden doch identisch). Die exzellenten Animationen des Kleckses mit Beinen verleiten immer wieder zu einem Schmunzeln. Laßt Ihr den Drops untätig in der Landschaft herumstehen, zückt er ein Jo-Jo und spielt, gähnt, oder putzt seine coole schwarze Sonnenbrille. Grafisch und musikalisch gesehen hat man das Super Nintendo nicht voll ausgenutzt, da die Designer im Vergleich zur ersten Version des Spiels keine neuen Features hineingepackt haben. Sogar die kleinen Scharten der Sega-Version wurden aber auch konsequent beibehalten: Bei einem unkontrollierten Sprung in die Tiefe landet Ihr mit z.B. 95 Prozent Wahrscheinlichkeit auf etwas, das Euch Energie kostet. Davon abgesehen macht die Jagd nach roten Punkten und Bonusrunden einen Höllenspaß. Schade nur, daß die gegnerischen Sprites nicht mit halb soviel Liebe zum Detail animiert wurden wie der Hauptakteur. Trotzdem legt sich jeder mit dem Kauf dieses Moduls eines der witzigsten Jump'n'Runs der letzten Zeit zu, das auch Langzeitmotivation aufweist. ***rk***

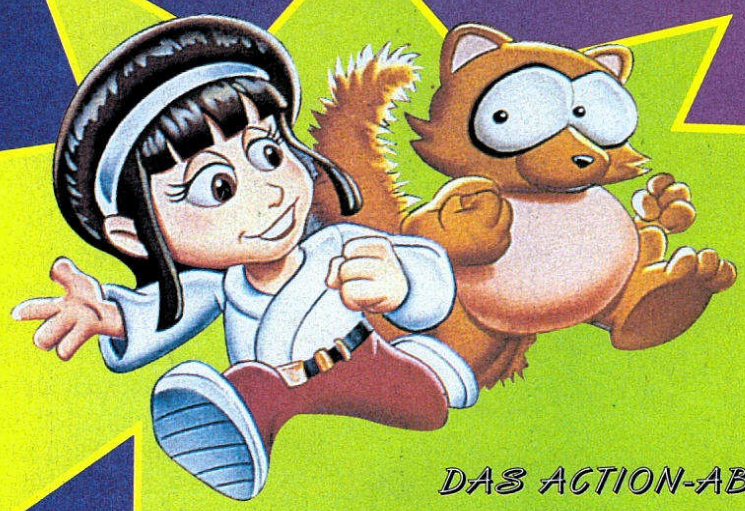
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features:
3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 76%
Musik 81%
Soundeffekte 74%

SPIEL-SPASS: **81%**

Redaktionswertung



EXCLUSIV BEI

FLASH POINT
The Genius in Games

LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

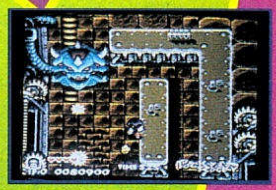
„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide ..."
„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden Suchfaktor..."
„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung ...!"

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month"

(Electric Gaming Monthly 7/93)

2-SPIELER SIMULTAN AKTION



DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT

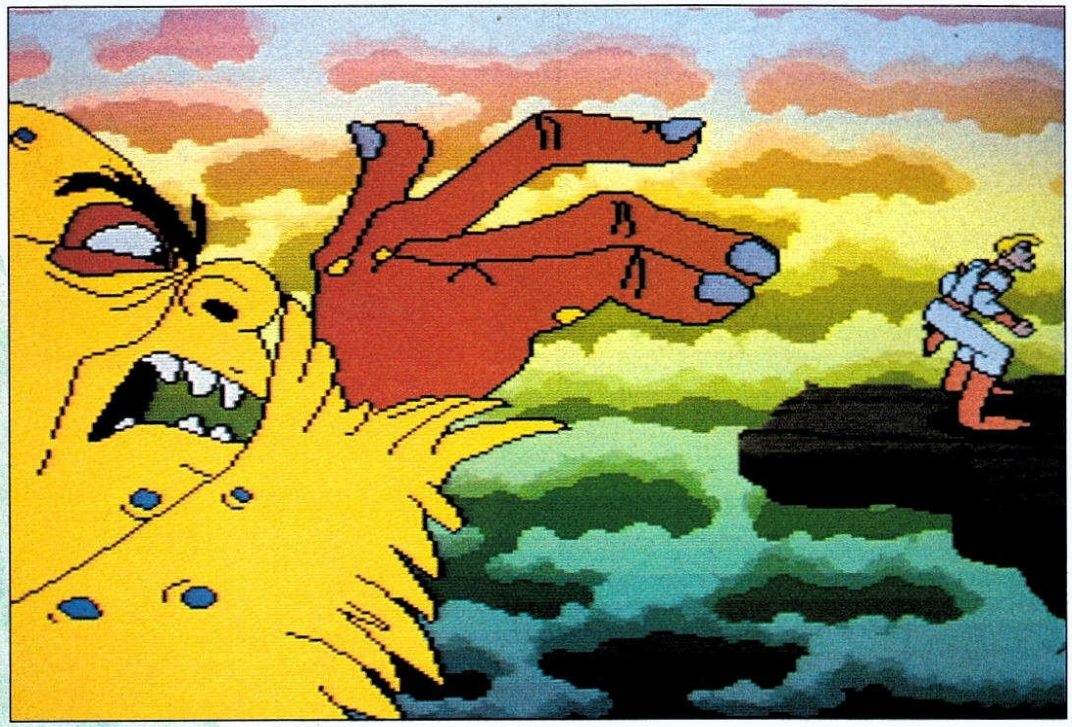
MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT

Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24

Battletech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Vicotr Musical Industries inc.• Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1993 Natsume inc. Game Pak (SNS-006)



Vor diesem Unhold solltet Ihr schleunigst Reißaus nehmen: Ihr könnt hier nur springen

1000 Tode
Space Ace

Die Spielhallenveteranen unter Euch werden sich bestimmt noch an den legendären Laser-Disc-Automaten *Dragon's Lair* von Don Bluth erinnern, der in den frühen 80er Jahren für Furore sorgte. Das Spielprinzip basierte auf einem interaktiven Zeichentrickfilm. Gabt Ihr Eurem Ritter innerhalb eines Bruchteils einer Sekunde das richtige Joystick-Kommando (Laufrichtung oder Schwert zücken), lief der Film weiter. Habt Ihr dagegen zu langsam reagiert, konntet Ihr in einer animierten Sequenz beobachten, wie Euer Recke den Löffel abgibt. Die Fortsetzung des Kulthits hieß *Space Ace*, die von Elite auf das Super Nes umgesetzt wurde. Ein blauhäutiger Mutant stibitzte Euer Mädel und Ihr macht Euch daraufhin mit umgeschnallter Laserpistole auf die Socken, um dem Unhold zu zeigen, was 'ne Harke ist. Zu Anfang des Spiels seid Ihr noch klein und schmächtig, aber wenn das rote 'Energize'-Symbol auftaucht, verwandelt Ihr Euch mit den Links- und Rechts-Buttons in einen blonden Hünen. Jetzt beherrscht Ihr außer einem beherzten Sprung noch den Umgang mit einer Laserkanone: Ist ein Bösewicht in Sicht, nehmt Ihr ihn mit einem Feuerknopf ins Visier, mit einem anderen gebt Ihr ihm mächtig Zunder. Bald schrumpft Ihr aber wieder auf Gnom-Größe zusammen. Macht Ihr auch nur eine falsche Bewegung, schaltet das Bild sofort um und Ihr seht in einem kleinen Zeichentrickfilm, wie Ihr ins Gras beißt, begleitet vom hämischen Grinsen des blauen Mutanten. Habt Ihr alle Eure Leben ausgehaucht (passiert meist nach zehn Sekunden!), steigt Ihr ein paarmal mit nur einem Mann wieder in einer der zuletzt besuchten Zonen ein.

Die Zeichentrickgrafik sieht anfangs toll aus, wird Euch aber bald zum Hals 'raushängen, da Ihr sie über 100mal sehen werdet

Meine Meinung: geht so

Ich glaube, ich kann bald alle der nicht gerade wenigen Todessequenzen im Traum aufzählen. Wenn Ihr nicht jeden einzelnen Schritt der Levels bedingungslos auswendig lernt, ist Eure Überlebenschance gleich Null. Die Feinde stürzen sich derart unfair auf Euch, daß jede neue Szene für Euch automatisch zum Grab wird. Schade, denn grafisch zeigt sich das Modul von seiner Schokoladenseite: Viele große, bunte und schön animierte Sprites huschen über den Bildschirm (und bereiten Euch den Garaus), nur die Hintergründe sind etwas eintönig gehalten. Vielleicht ändert sich das ja in späteren Levels, die jedoch meines Erachtens ohne Cheat-Modul kaum einer zu Gesicht bekommen wird. Gerade so ein Spiel hätte wirklich endlose Continues anstatt der mickrigen paar verdient gehabt. Somit haben die Designer auch den letzten Kredit bei mir verspielt. Schade um die hübsche Zeichentrick-Grafik! Die Leute, die sich diesen Hammer (in bezug auf den Schwierigkeitsgrad, der nicht einstellbar ist) zulegen, müssen schon mehr als Nerven wie Drahtseile aufbieten. ***rk***

Spieletyp: Geschicklichkeit, Trickfilm
Hersteller: Elite Systems
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue mit Levelanwahl
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik 81%
Musik 63%
Soundeffekte 67%

SPIEL-SPASS: 65%

Redaktionswertung

JUMP 'N' RUN

ENTERTAINMENTCENTER

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Asterix dt	119.90
Bubsy dt	99.90
F1-Racing dt	119.90
F 15 Strike Eagle II dt	109.90
Flashback dt	119.90
Gunstar Heroes dt	109.90
Haunting	109.90
Jungle Strike dt	109.90
Jurassic Park dt	119.90
Landstalker	119.90
NHL '94 dt	119.90
Ottifants dt	109.90
Pirates Gold	129.90
Ranger X dt	109.90
Rocket Knight Adv. dt	109.90
Shining Force dt	129.90
Shinobi III dt	109.90
Sorcerer's Kingdom	119.90
Ultimate Soccer dt	109.90
Zombies a.m.N. dt	109.90
MEGA CD II dt	
Chuck Rock II	109.90
Cobra Command	89.90
Ecco the Dolphin	89.90
Monkey Island us	109.90
Silpheed	89.90
Sonic CD	89.90
Terminator	109.90
Thunderhawk	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	
Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt inkl. Road Avenger	579.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90

auch bei

PLAYGROUND
Games & mehr
Hämelingerstr. 16
32052 Herford
nur Ladenverkauf

JUMP 'N' RUN
BREMEN
Birkenstraße 44
Nähe Hauptbahnhof
28195 Bremen
nur Ladenverkauf

Franchise Partner gesucht

SUPER NES dt

Alien III	124.90
Asterix	129.90
Battletoads	119.90
Bomberman	109.90
Bubsy	119.90
Goof Troop	119.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	129.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
Nigel Mansell	129.90
Player Manager	129.90
Plok	89.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	119.90
Street Fighter II Turbo Edition	139.90
Super Mario Allstars	89.90
Lost Vikings	119.90
Twinbee	129.90
WWF II Royal Rumble	139.90
Zombies	139.90
Super NES us 60 Hz inkl. RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Super NES dt 50/60 Hz Umbau 50/60 Hz	299.00
Super NES dt/us Umbau-Bausatz mit Anleitung und Öffner	99.00
	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX	109.90

SUPER NES us/jp

Aero the Acrobat	114.90
Art of Fighting	129.90
Clay Fighter	124.90
Cool Spot	129.90
Dracula	124.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Final Fantasy III	139.90
Last Action Hero	129.90
Legends of Ring	134.90
P.T.O.	139.90
Rock'N'Roll Racing	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	124.90
Soul Blazer	129.90
Super Star Wars II	139.90
The 7th Saga	139.90
Top Gear II	119.90
Tuff E Nuff	124.90
Wing Commander II	124.90
World Heroes	139.90
Utopia	119.90
X-Terminator	89.90
4-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
Street-Fighter-Pad	49.90
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 6 dt	139.90
Scope Spiele am Lager	

NEO GEO

The News

Top Hunter	369.00

The Mega Shocks

3 Count Bout	369.00
Art of Fighting	369.00
Fatal Fury II	369.00
Samurai Shodown	369.00
World Heroes II	369.00

The Classics

Alpha Mission II	229.00
Blues Journey	199.00
Magician Lord	199.00
NAM-75	199.00
Super Sidekicks	349.00
Viewpoint	599.00

The Base

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset	1149.00
Joyboard	119.00
Memory Card	69.00

TURBO DUO

Grundgerät RGB inkl. Netzteil
RGB Kabel & 7 Spielen 749.00

Turbo Grafx inkl. Netzteil
RGB-Kabel & 3 Spielen 199.00
(nur solange Vorrat reicht)

PANASONIC/SANYO
3 DO
1499.00

32 'N' UP
ATARI'S 64 BIT
JAGUAR
649.00

0221 JEDEN TAG! 12 33 93

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.
Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

MAIL-O-MANIA

Hitparade

Es ist wie verhext: Je mehr Briefe wir beantworten, desto mehr flattern ins Haus. Um nicht alle so lange auf Antwort warten zu lassen, haben wir zwei Hobbyspieler angeheuert, die in Zukunft einen Teil Eurer Fragen am Hotline-Telefon beantworten.

Tausend Dank für Eure zahlreichen Einsendungen und die Unterstützung bei der Neugestaltung unserer Charts! Nach Auswertung der Ergebnisse stellen wir folgendes fest: Es ist kaum möglich, allen Ansprüchen gerecht zu werden. Das Hauptproblem aller Hitparaden ist die Frage, woher die Infos eigentlich kommen. Abgeschrieben aus ausländischen Zeitschriften? Händlermeldungen? Importhändler, Versender, Kaufhäuser? Lesereinsendungen? Alle Versuche sind wenig repräsentativ. Wir werden also in Zukunft nur eine ganz persönliche Redaktions-Top-Ten veröffentlichen (diesmal S. 43). Die versprochenen "Orden" für Anregungen sind übrigens schon in Arbeit: Alle Einsender erhalten einen Abzug unseres Editorialfotos – ohne Texte, aber dafür mit Originalautogrammen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar/München

Hotline

Hi Freaks, Eure unzähligen Anfragen liegen uns ganz schön im Magen: Einerseits würden wir gerne jeden Brief ausführlich be-

trendline

trendline Unterhaltungselektronik & Zubehör
Einigkeitstraße 28 • 45133 Essen • Tel. 0201/425770
Fax 0201/425771 • Mailbox 0201/585003

INFO-FENSTER!!!

Wir möchten Sie in unserem Info-Fenster darüber informieren, daß wir auch in Zukunft eine große Auswahl an **Tuning- und Erweiterungs-Kits** rund um die Spielkonsolen für Sie bereit halten.

Kein Beschaffungsweg ist uns zu weit, um die neuesten Produkte aus aller Welt für Sie zu beschaffen.

Natürlich steht das trendline-team auch weiterhin zur Verfügung, wenn es Ihnen um Zubehör und Erweiterungen für Nintendo, Sega & Co. geht. Und auch weiterhin gilt unser Slogan:

Testen Sie uns

Wir schreiben

SICHERHEIT

groß!!

Zubehör:
Real Time Save Module,
Codebooks, Computer-Link-Kits
Tuning

Telefon-Bestell-Service
0201/425770 /-71
Nur Versand, kein Ladenverkauf!

Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!
Bitte senden Sie mir gratis
☐ **Produktübersicht**
☐ **Händler-Info**
VG 11/93

antworten, andererseits bliebe dann kaum noch Zeit fürs Heft. Also werten wir lieber gründlich und telefonieren den aktuellsten Modulen hinterher. Apropos Telefon: Immerhin ein Tropfen auf den heißen Stein ist unsere zu neuem Leben erweckte Hotline. Jeden Dienstag und Donnerstag von 15 bis 17 Uhr könnt Ihr unseren beiden Helfern Löcher zu aktuellen Spielen in den Bauch fragen. Der heiße Draht: 089/4613 336. Bitte stellt aber alle technischen Spezialfragen weiterhin nur schriftlich! Meist sind sie zu komplex, um sie mal eben am Telefon zu klären. Außerdem sind auch unsere Telefonisten nur Menschen: Wenn sie was nicht wissen, könnt Ihr immer noch die offiziellen Hersteller-Hotlines von Sega, Nintendo, Konami oder Acclaim etc. anklingeln. Heißen Dank für Euer Verständnis!

Nintendo-CD

Was sehe ich nach genauem Durchlesen des Berichts über die IFA'93? Nintendo will kein CD-ROM für das Super Nintendo herstellen? Ich hatte die Hoffnung, daß es sich dadurch auch in späteren Zeiten mit andern Videospielsystemen messen kann, also zukunftssicher ist. Warum kündigt Nintendo ein besseres System an, wo sich das Super Nintendo gerade so gut verkauft? Meint Ihr nicht, daß Nintendo doch ein CD-ROM rausbringt?

Sebastian Ang, Dortmund

Erst vor ein paar Tagen habe ich gelesen, daß Nintendo plant, eine Konsole rauszubringen, die '94 in die Spielhallen kommt und '95 auf den Konsumentenmarkt. Was ist das für ein Ding? Was wird aus dem CD-ROM?

Christian Kamber, Sisseln, Schweiz

Was Nintendo wirklich tut, wissen nur die Götter, bzw. NCL-Boß Hiroshi Yamauchi – was fast dasselbe ist. Wir können auch nicht mehr, als uns auf unsere Informationsquellen in USA und Japan zu verlassen, bzw. auf die Aussagen von Nintendo of Europe. Tatsache ist, daß Nintendo und Silicon Graphics zusammen eine 64-Bit-Konsole entwickeln. Spielhallen sind nach wie vor der beste Indikator, wie ein neues Gerät bei den Freaks ankommt, deshalb soll die Hardware (natürlich als Automat) dort getestet werden. Da Nintendo schon immer die Philosophie vertrat, ein Gerät erst dann auf den Markt zu bringen, wenn es tolle Software gibt, werden sie sich hüten, jetzt noch einen CD-ROM-Schnellschuß zu produzieren. Außerdem können sie in Ruhe abwarten und aus den Fehlern der Konkurrenz lernen: Das Super Nintendo läuft und läuft, Software und Preise der Konkurrenz-CD-Maschinen stellen noch keine Bedrohung für den Giganten dar. Die Kehrseite der Medaille: Eine Firma, die den Markt dominiert, läuft Gefahr, zu lange an Altbewährtem festzuhalten und den Anschluß zu verpassen. Vielleicht deshalb Nintendos frühe Ankündigung des Project Reality...

Streetfighter

Um was für ein Spiel hat es sich eigentlich bei Streetfighter I gehandelt? Hat Streetfighter II Turbo für Super Nintendo nun 20 oder 24 MBit? Vergleicht mal Eure SFII-Wertung aus 8/92 mit der Turbo-Version! Danach müßte diese Version grafisch und akustisch so-

MEDIENWELT
M. Hinderhauser & A.Serr
Leibnizstr. 5 74906 Bad Rappenau
Fon: 07268 - 536 Fax: 07264 - 5901

SNES:

STARWING dt. 99,95

Streetfighter II dt.	84,95
Prince of Persia dt	119,95
Super Star Wars dt.	119,95
Desert Strike dt.	99,95
Royal Rumble dt.	124,95

NES: SUPER MARIO III 84,95

Lemmings	74,95
Mario & Yoshi	59,95
Pirates	105,95
Tiny Toon	84,95
Tom & Jerry	99,95

GAME BOY:

Asterix dt.	59,95
Tiny Toon us.	54,95
Krusty´s Fun House us.	54,95
Mystic Quest dt.	59,95
Universal Soldier us.	59,95

Kirby´s Dreamland us. 44,95

SEGA Mega Drive:

Jungle Strike dt. 109,95

Micro Machines dt.	84.95
MIG-29 dt.	99,95
Cool Spot dt.	99,95
Global Gladiators dt.	99,95
Streets of rage 2 dt.	84,95

Unser Special für Videofreaks

Die Schöne und das Biest
Dschungelbuch (ab 21.10.)
jeweils 49,95

Bestellen leicht gemacht
Telefonisch, per Fax oder Postkarte
Nachnahme DM 10,- Vorkasse DM 7,50
Kostenlosen Katalog anfordern

gar schlechter sein. Klärt das bitte auf!

Florian Reiß, Bayreuth

Streetfighter I gab es nur als Spielautomat: Man mußte mit beiden Fäusten auf zwei nebeneinander angebrachte Gummipuffer prügeln. Das Spiel an sich war bescheiden, nur der Automat sah so kurios aus, daß er in Insiderkreisen auch "Tittenspiel" genannt wurde – wie übrigens auch Ataris "Gotcha"-Automat. Endgültig und richtig ist, daß Streetfighter II Turbo für SNES nicht 24 sondern 20 MBit hat. Hartmut hat die falsche Zahl in einem Anfall von geistiger Umnachtung ins Heft genommen. 24 MBit hat derzeit nur ein einziger Streetfighter: die Mega-Drive-Special-Championship-Edition. Sorry! Die Wertungen? Natürlich ist die Turbo-Version relativ zum alten Streetfighter II besser. Die Ratings aus 8/92 liegen halt schon eine Weile zurück. Wir sind der Meinung, daß die alten Werte für unser heutiges Wertungsniveau etwas zu euphorisch sind: Würden wir nicht regelmäßig einen kleinen Zeitschwund berücksichtigen und immer nur auf den alten Wertungen aufbauen, könntet Ihr Euch leicht selbst ausrechnen, wann die erste 97er-, dann 99er- und schließlich 103-Prozent-Wertung fällig wäre. Ein Wort zu unserer Preisinfo: Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses gab es das Spiel nicht offiziell, die Preisinfo war (Betonung auf war) korrekt. Natürlich hätten wir erwähnen können, daß der Preis des offiziellen Moduls niedriger liegen wird.

Aktualität

Warum seid Ihr so lahmarschig geworden? Wie könnt Ihr Kaufhilfe sein, wenn Ihr den Leser - wenn überhaupt – mit Previews abspeist, obwohl es das Modul schon überall zu kaufen gibt?

Ibrahim Basalamah, Hamburg

Wo er recht hat, hat er recht. Wenn man ein ganzes Redaktionsteam umbaut und trotzdem Monat für Monat pünktlich erscheinen soll, dann leidet die Aktualität eben solange ein wenig, bis sich alles wieder eingependelt hat. Doch das haben wir zum Glück hinter uns. Außerdem hat auch die Medaille mit der Aktualität zwei Seiten: Testen wir jeden Import, sobald wir ihn irgendwo kriegen, beschweren sich viele Händler bei uns, ihre Telefonleitungen wären permanent wegen eines Spiels blockiert, das sie noch gar nicht haben ("...aber ich hab' doch in der VIDEO GAMES gelesen..."). Wir sollten das doch bitte lassen. Testen wir nur offizielle Muster, ist die Konkurrenz immer aktueller als wir. Was wir in Zukunft tun? So aktuell wie möglich, so kooperativ wie nötig!

Spieler des Monats

Wegen der Hitparade: Wie wär's, wenn Ihr jeden Monat unter allen Einsendern ein Jahresabo verlosen würdet? Außerdem fehlen in der VIDEO GAMES sowieso ein paar Preisausschreiben.

Jürgen Brömmer, Rothenburg/Wümme

Gute Idee! Da die Sache mit der Hitparade sich soweit erledigt hat, werden wir diese Jahresabos ein klein wenig anders verschenken: Ab dieser Ausga-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Spiele-Versand Brachtendorf

Postfach 1107 • 56747 Polch

Mo. - Fr. 9.00 - 18.30 • Sa. 9.00 - 14.30

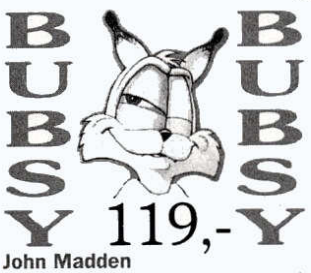
Tel. 02654-2694

ct Raiser 123,-
ien 3 128,-
nother World 123,-
atman Returns 123,-
est of the Best 127,-
.O.B. 118,-
al Ripken Jr. aseball 131,-
arius Twin 105,-

Lemmings 123,-
Mickey Mouse - Magical Quest 118,-
PGA Golf Tour 123,-
Phalanx 122,-
Powermonger 123,-
Prince of Persia 123,-
Probotector 122,-
Road Runner 131,-

139,-

Jimmy Connors Tennis 123,-



119,-

John Madden Football 115,-
King Arthur`s World 125,-
Spindizzy World 131,-
Super Drivin` Suzuki F1 129,-
Super Off Road 123,-
Super Star Wars 128,-
Super Swiv 131,-
Test Drive 2 125,-
Top Gear 117,-
World League Basketball 97,-

109,-

ZUBEHÖR:
Action Replay 99,-
Ascii Pad 55,-
Angler BIG-Joypad 48,-
Topfighter 135,-

EINZELSTÜCKE u. TRANSPORTSCHÄDEN:
Dragon`s Lair 69,-
Populous 69,-
Lemmings 99,-
Roadrunner 109,-

89,-

Aero der Akrobat 133,-
Alfred Chicken 133,-
Battletoads in Battlemaniacs 119,-
Bulls vs Blazers 118,-
California Games 117,-
Congo´s Caper 115,-
Cosmo Gang 133,-

Cybernator 123,-
Blazing Skies 129,-

123,-

Dino City 123,-
Drakkhen 131,-
Duffy Duck 131,-
Fatal Fury 123,-
Final Fight 123,-
First Samurai 123,-
Harley´s Adventure 105,-
Hole in one 118,-
Lagoon 135,-
Terminator 2 - The Arcade Game 127,-

Leathal Weapon 111,-
Magic Sword 124,-
Major Title 124,-
Mario is missing 129,-
Mechwarrior 149,-
Megalomania 115,-
Mystic Quest 99,-
NBA All Star Challenge 115,-
NHLPA Ice Hockey 123,-
Out to Lunch 133,-
On the Ball 119,-
Plok 95,-
Pocky + Rocky 129,-

123,-

Pugsley`s Scavencher Hunt 117,-
Robocop 3 119,-
Rummenigges Player Manager 123,-
Shanghai II 139,-
Star Wing 109,-
Street Fighter 2 Turbo Edition 137,-
WWF Royal Rumble 129,-
Super Alleste 119,-
Super Battle Ship 131,-
Super James Pond 119,-
Super Pang 129,-

125,-

Nur deutsche Originalspiele!

02654-2694

be suchen wir den "Spieler des Monats". Schickt uns Bilder (Diapositive sind am besten) von Euch sowie Stories rund ums Spielen: der verrückteste Modulkauf, der höchste Highscore, der jüngste (oder älteste) Spieler, die längste Spielsession, die unmöglichste Art zu spielen etc. Spielregeln: Eure Leistung muß auf den Fotos zu erkennen sein. Keine Aktion darf irgendwen gefährden oder schädigen. Den Gewinner veröffentlichen wir jeden Monat in Farbe und mit Lorbeerkranz!

Kleinanzeigen-Service

Immer öfter habt Ihr uns in letzter Zeit gebeten, wenigstens ein paar private Kleinanzeigen ins Heft aufzunehmen. Bitteschön: Ab Ausgabe 11/93 drucken wir zwei Seiten private Anzeigenbörse. Damit das reibungslos funktioniert, hier ein paar wichtige Spielregeln: Pro Ausgabe dürft Ihr **eine** private **Kleinanzeige** aufgeben. Bitte legt Eurem Inserat zwei Mark in Briefmarken bei. Anzeigentexte dürfen **maximal 400 Zeichen** lang sein. Wir behalten uns das Recht vor, die Texte sinnvoll zu kürzen. Inserate, die auf illegale Aktionen oder gewerblichen Zweck schließen lassen, drucken wir natürlich nicht. Wir veröffentlichen auf den beiden Seiten soviel wie möglich Inserate, grundsätzlich besteht jedoch keine Garantie auf Abdruck in der nächsterreichbaren Ausgabe. Jede Zuschrift muß den Namen und die vollständige Adresse des Auftraggebers enthalten. Postfach- oder Postlageradressen akzeptieren wir aus Sicherheitsgründen ebenfalls nicht. Bitte schickt Eure gut lesbare Anzeige nur an folgende Adresse:

Markt & Technik, Redaktion VIDEO GAMES,
Kennwort "Kleinanzeige", Hans-Pinsel-Str. 2,
85531 Haar

CD 32 totgeredet

Wieso, frage ich mich, reden Sie das Amiga CD32 tot, bevor es auf dem Markt eine Chance hat, sich zu beweisen? Liest man Ihre Meinung, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß Sie persönlich etwas gegen Commodore haben. Sind Amiga-Spiele so schlecht, daß es sich nicht lohnt, sie für CD32 umzusetzen? Wo bleibt da das Verhältnis zum Mega CD?

Herbert Frantzen, Aldegund

Es gibt natürlich immer zwei Möglichkeiten, ein Gerät zu besprechen: Man betet technische Daten unkommentiert und unkritisch herunter – der geneigte Leser möge sich sein Urteil gefälligst selbst bilden – oder man bringt seine persönliche Meinung ein. Im letzteren Fall ist es fast immer so, daß man irgendwen provoziert, der ganz anderer Meinung ist. Genau das wollen wir: eine lebhafte Auseinandersetzung mit unseren Themen. Wir nehmen uns das Recht, eine eigene Meinung zu haben und sie auch zu drucken. Stellen Sie sich mal ein Nachrichtenmagazin SPIEGEL ohne Kontroversen vor! Wir sind eben der Meinung, das CD32-Konzept ist von der Marktentwicklung überholt worden. Wie erfolgreich das CD32 letztlich ist, werden allein seine Verkaufszahlen beweisen. Das gilt übrigens genauso für Segas Mega CD, bei dem wir ebenfalls erwähnt haben, es sei zu teuer. Oder fürs 3DO. Oder den Jaguar. Warten wir's ab!

ZAPP
G•A•M•E•S
ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93

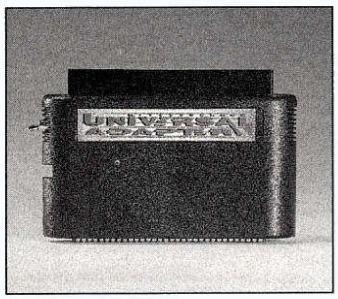
WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR
Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES:		SUPER NES RGB 2		SEGA CD incl. SPIEL	599,–
COOL SPOT	139,–	PADS & MARIO	279,–	SEGA 6 BUTTON PAD	49,–
P.T.O.	149,–	60 HZ KONVERTER	49,–		
JOSHIES SAFARI	119,–	PATRIOT PAD	69,–	**SEGA CD:**	
MARIO ALLSTARS	99,–	HYPERBEAM	119,–	FINAL FIGHT	99,–
STREETFIGHTER TURBO	149,–	ASCII PAD	59,–	SONIC JAP	149,–
WORLD HEROES	149,–	ASCII STICK	139,–	KEIO ATTACK TEAM	149,–
MARIO & VARIO	149,–	SUPER SCOPE PAL	199,–	THUNDERHAWK	129,–
FINAL SET TENNIS	149,–			MONKEY ISLAND	139,–
MORTAL COMBAT	149,–	**MEGA DRIVE:**		ALLE DEUTSCHE SOFTWARE LIEFERBAR!	
ASTERIX	129,–	SHINING FORCE	139,–		
OFF ROAD BAJA	139,–	SHINING FORCE 2 jap.	149,–	**TURBO DUO:**	
LOGIC BOMB	139,–	LANDSTALKER	149,–	DUO incl. 7 SPIELE & JAPAN KOMPATIBEL	849,–
ZOMBIES	139,–	SORCERERS KINGDOM	139,–	TURBO EXPRESS	459,–
BOMBERMAN	139,–	PHANTASY STAR 4	149,–		
JURASSIC PARK	139,–	ULTIMATE SOCCER	119,–	SILPHEED	149,–
SEVENTH SAGA	149,–	SHINOBI 3	119,–	CASTLEVANIA	139,–
GEMFIRE	149,–	GUNSTAR HEROES	119,–	FATAL FURY 2	139,–
TECNO NBA	149,–	NHLPA 94	119,–	DUNGEON EXPLORER 2	129,–
NBA JAM	139,–	JOHN MADDEN 94	119,–	BOMBERMAN 94	129,–
ROCK 'N' ROLL RACING	139,–	BILL WALSH FOOTBALL	119,–	CD ZONK	119,–
TURTLES TOURNAMENT	159,–	HAUNTING	119,–	COTTON	119,–
WING COMANDER NEW MISSIONS	149,–	MORTAL KOMBAT	129,–	u.v.m.	
CLAY FIGHTER	149,–	STREETFIGHTER	159,–		
FINAL FIGHT 2	79,–	MUSHA ALESTE	129,–	**NEO GEO:**	
OUT OF THIS WORLD	79,–	ALADIN	129,–	SAMURAI SHOWDOWN	399,–
				FATAL FURY SPEZIAL	demn.
HARDWARE:		**HARDWARE:**		MIRICAL ADVENTURE	demn.
SUPER NES PALIO SPIEL	199,–	MEGADRIVE 2 o. SPIEL	199,–	TOP HUNTER	demn.
		MEGADRIVE 2 & 3 SPIELE	279,–		

Preisänderungen und Tippfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität, machen Euch aber auf alle möglichen Probleme aufmerksam. Fragt uns nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

INTERFACE RATGEBER



Der neue Mega-Drive-Adapter von Dataflash

Die Anzahl der Briefe verwirrter Leser, die im Adapter-Wirrwarr den Überblick verloren haben, hat in letzter Zeit stark zugenommen. Deshalb nehmen wir die Gelegenheit zum Anlaß, mit diversen Mißverständnissen aufzuräumen. Auf Einzelprobleme gehen wir dann in der nächsten Ausgabe wieder ein. Eure Zuschriften richtet Ihr bitte an die Adresse rechts.

Die Pro-Version des SNES-Adapters für Importspiele.

Es gibt sie in allen Farben und Formen. Sie heißen SFX- oder Universal-Konverter, NTSC- oder Multi-Adapter. Angeboten werden sie zu Preisen von 29 bis 129 Mark. Die Frage ist nur, welcher ist der richtige für mich? Warum brauche ich überhaupt einen?

Einen Adapter braucht grundsätzlich jeder, der auf seinem 8-Bit-Nintendo, Super Nintendo oder Mega Drive ein Importmodul spielen möchte. Importspiele für Gameboy oder Gamegear unterscheiden sich nicht in der Hardware und laufen daher ohne Probleme auf deutschen Geräten. Da ausländische Spiele für das NES ebenso wie der benötigte Adapter in Deutschland nicht erhältlich sind, beschränke ich mich auf die beiden 16-Bit Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Importmodule für den Sega Mega Drive funktionierten lange Zeit einwandfrei auf deutschen Geräten. Da jedoch japanische und amerikanische Cartridges eine andere Form hatten, sorgte ein Adapter für die nötige Steckverbindung. Seit einigen Monaten prüfen alle neuen Sega-Module, ob das Spiel und die Konsole aus dem gleichen Land stammen. Ist dies nicht der Fall, erscheint eine Meldung. Für den deutschen Mega Drive gibt es den NTSC-Adapter, mit dem Ihr die meisten Importmodule spielen könnt. Einige funktionieren jedoch nicht! Das bedeutet, Ihr solltet vor jeder Bestellung Euren Händler fragen, ob das Spiel wirklich mit Eurem Adapter läuft. Besitzer eines Genesis oder eines japanischen Megadrives können Importmodule aus Übersee natürlich problemlos benutzen. Dafür funktionieren hier die deutschen Module nicht, und es gibt auch keinen passenden Konverter. In diesem Fall empfehle ich Euch den Umbau Eurer Konsole (siehe VG 7/93, S.52).

Für das Mega-CD gibt's nur den CDX-Adapter von Dataflash. Damit laufen laut Auskunft des Herstellers alle CD-Spiele auf allen Mega-CDs. Zur Sicherheit vor dem Kauf immer nachfragen.

Der Adapter-Berg wächst und wächst und wächst...

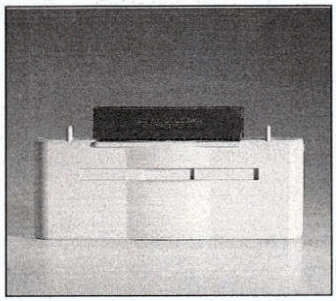
SUPER NINTENDO

Nintendo kämpft besonders hartnäckig gegen die sogenannten Grauimporte. Als Folge erscheint ein neuer Adapter nach dem anderen. Nintendo baut in jedes Modul und Super Nintendo einen sogenannten Security-Chip ein, der von Land zu Land verschieden ist. Stimmen die Chips in Konsole und Cartridge nicht überein, bleibt der Bildschirm schwarz. Um dies zu umgehen, benutzt man einen Adapter mit zwei Modul-Steckplätzen. Im hinteren Steckplatz sollte sich ein Modul befinden, das aus dem gleichen Land stammt wie Eure Konsole, im anderen das gewünschte Importspiel. Als die ersten Module mit Spezialchip veröffentlicht wurden (z.B. Starwing), funktionierten die alten Adapter nicht mehr. Doch schon innerhalb weniger Wochen waren neue Modelle auf dem Markt. Die Grundidee blieb die gleiche wie bei den Konvertern erster Generation.

Bei den neuesten Modulen (z.B. Super Mario Allstars) hat Nintendo einen weiteren Schutz eingebaut. Um diesen zu umgehen, muß in dem Konverter ein kleiner Chip eingebaut sein. Leider

RATGAT INTERFACE

funktionieren diese sogenannten NTSC-Adapter nur mit einem deutschen Super Nintendo und amerikanischen oder japanischen Modulen. Besitzer einer importierten Konsole können auch mit den neuesten Adaptern keine aktuellen deutschen Spiele benutzen. Bevor Ihr Euch einen Adapter zulegt, solltet Ihr dem Händler mitteilen, aus welchem Land Eure Konsole stammt und welche Spiele darauf laufen sollten. Nur dann seid Ihr vor Enttäuschungen sicher – zumindest, bis sich Nintendo wieder etwas Neues einfallen läßt.



Einer der ersten SNES-Konverter

NEO-GEO-FAN

Ich bin ein großer Prügelspiele-Fan. Ich besitze schon ein Lynx und will mir ein NEO GEO als zweite Konsole zulegen. Wieviel wird mich das Gerät kosten? Welche Spiele würdet Ihr mir empfehlen? Braucht man extra ein Scartkabel um das NEO GEO an den Fernseher anzuschließen? Wann bringt Ihr den Test von Art of Fighting 2? Stefan Butterling, Eisleben

Ohne dicke Brieftasche solltest Du Dich nicht in die NEO-GEO-Welt wagen. Das Grundgerät schlägt mit knapp 700 Mark (ohne Spiel) zu Buche. Neue Titel verschlingen um die 400 Mark, während Du ältere schon um die 200 Mark ergattern kannst. Als Beat'em'Up-Fan empfehle ich Dir Art of Fighting, Fatal Fury 2 und das in dieser Ausgabe getestete Samurai Showdown. Mit dem zweiten Teil zum Zoom-Ereignis ist frühestens nächstes Jahr zu rechnen. Vor Weihnachten gibt's noch eine Fatal Fury Champion Edition, die nahezu alle Kämpfer der ersten beiden Teile enthält, die sich neue Special Moves angeeignet haben. Wenn's nicht nur Zweikampf-Action sein soll, dann halte Dich an die Klassiker Robo Army und Mutation Nation, die jetzt ziemlich günstig zu bekommen sein werden. Ein Scart-Kabel ist im NEO-GEO-Set dabei (bei meinem war's so).

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
Postfach 1304
85531 Haar / München

THE STAR IS BORN...!!!

ACOG Anime Connection of Germany ©

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.
Alle Kultfilme lieferbar!
JETZT AB 39,99 DM!!!
Titel:

Legend of the Overfiend II	49,99 DM
Warriors of the Wind	39,99 DM
Riding Bean	49,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII	ab 59,99 DM
RG Veda	49,99 DM
Legend of Arislan	49,99 DM
Tetsuo-Iron MAN(18 J.)	49,49 DM
Dragon Ball Z. I bis IV je	79,99 DM
Poster Din A3 (div. Filme) je	6,99 DM

(über 50 Filme im Prg.! Call!)
Komplettliste (auch Laser Disc) gegen Altersnachweis!
Wir besorgen jeden Film!!!
Jetzt neu!
Div. Modellbausätze:
Streetfighter II, alle 8 Kämpfer im Set nur 189,99 DM
Streetfighter II, alle 4 Bosse im Set nur 99,99 DM
Umfangreiches Sortiment an Modellbausätzen zu Spielen und Filmen vorhanden!!

Screenshot aus Doomed Megalopolis

SUPER NES

S. Empire strikes back dt.!!!	129,99 DM
We're Back! dt.	124,99 DM
WWF II dt.	119,99 DM
On the Ball dt.	119,99 DM
Magic Sword dt.	124,99 DM
Super Turrican dt.	119,99 DM
Dr. Franken dt.	129,99 DM
Total Carnage dt.	129,99 DM
Congo's Caper dt.	119,99 DM
Tazmania dt.	129,99 DM
Shadowrun dt. Texte!	129,99 DM
K.H. R. Player Manager dt.	114,99 DM
Mortal Kombat dt.! (lieferbar!)	129,99 DM
Joystick J.B. King dt.	119,99 DM
Super Mario Allstars dt.	94,99 DM
Joypad SF-3 DF/Slowm.	33,33 DM
RGB-Kabel 50/60 Hz.	48,99 D

über 120 dt. SNES-Titel lieferbar!!!
Weitere Neuheiten call!
Vorbestellservice für alle Neuheiten (Preisgarantie!)

ACHTUNG!
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Dealers Welcome!!

GAME SYNDICATE VERSAN DT. DEPARTMENT

SEGA CD & NEO-GEO-NEWS BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

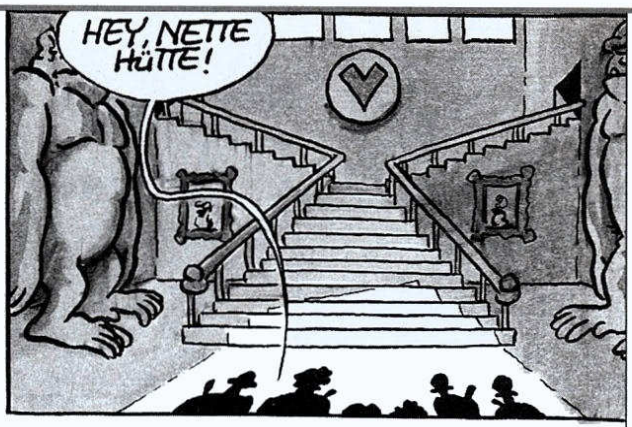
GAME SYNDICATE · Pf. 69 . 56239 Selters · **Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281**
Ladengeschäft: HANZ-Computersysteme, 65549 Limburg-Lahn

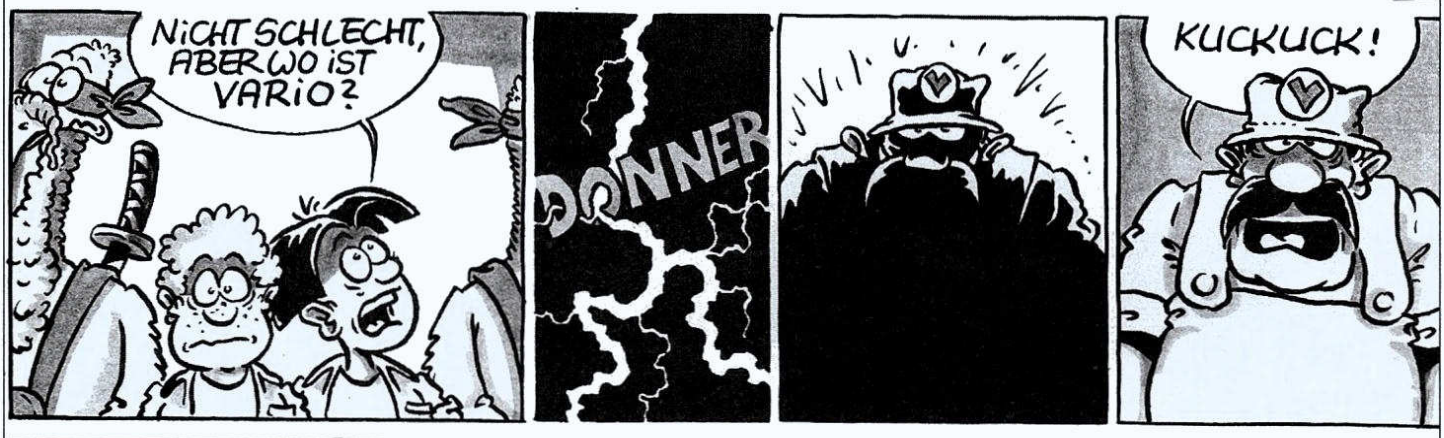
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung. Kauffmann PR 02626/78494

COMICS MODUL

by K.Bihlmeier ©

Was bisher geschah: In NINTENTOWN treffen Alex und Bruno auf die restlichen Ninja-Turkeys. Gemeinsam gehen sie zu Vario, dem Boss der Stadt, um ihn nach einem Weg in die Realität zu fragen...





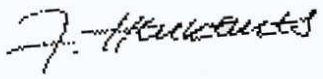
NEIN, ICH MEINE TONIC, DEN HERRSCHER DER ZWEITEN STADT VON MODUL. ER IST EIN VERSCHLAGENER ALTER IGEL, UND HAT MIR VOR JAHREN IM SUFF ERZÄHLT, ER SEI EINMAL IN DER REALITÄT GEWESEN. DAS WAR NATÜRLICH BLANKER UNSINN. NICHT UMSONST NENNT MAN DIESEN SCHLUCKSPECHT "TONIC"!!!
ABER - VIELLEICHT HAT ER DIE WAHRHEIT GESAGT. WIR MÜSSEN ZU IHM GEHEN.
SOLL DAS ETWA HEISSEN, DASS IHR ZU MEINEM FEIND GEHT NUR WEIL IHR NACH HAUSE WOLLT?
JA, JA, JA, GENAU DAS!!!
O.K., DAS WOLLTE ICH WISSEN! ABER DENKT DARAN: ES IST SEHR GEFÄHRLICH IM NIEMANDSLAND...
GEFÄHRLICH? - NETT, EUCH KENNENGELERNT ZU HABEN, UND GUTE REISE NOCH.
..UND STÄNDIG STOLPERT MAN ÜBER RIESIGE DIAMANTEN, UND WUNDERSCHÖNE FRAUEN HALTEN EINEN STÄNDIG AUF, UND FLÜSSE AUS BIER...
HM - VIELLEICHT SOLLTEN WIR SIE DOCH BEGLEITEN.
JA, SCHLIESSLICH TRAGEN WIR FÜR SIE VERANTWORTUNG.
NICHT UMSONST SIND WIR DIE TURKEY-HEROS!
ÄH-NEIN, DIE HERO NINJAS.
NA DANN GUTE REISE! DA GEHT'S LANG.
DURCH DEN KELLER???
KELLER
KNARZ
WAS HABT IHR DENN GEDACHT? DAS NIEMANDSLAND IST DOCH EIN GANZ ANDERER LEVEL!
!!
IRGENDWIE LOGISCH HIER.
DU, MUSCHELANGELO, WIE HEISST EIGENTLICH DIE STADT VON TONIC?
SEGASTOPOL!
Wie wird diese unglaubliche Story weitergehen? Wird in der nächsten Folge auch wieder so viel gelabert, oder gibt es endlich etwas mehr Action? Ist es wahr, daß ein Comiczeichner mit so einem Unsinn auch noch Geld verdient? Und wann erfährt man endlich, wo sich Haaragel seine Frisur machen läßt? Vielleicht mehr dazu in der nächsten Folge...

TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Sicherlich fragt Ihr Euch, auf welche Weise die monatlichen Leser-Tips ausgewählt werden. Als Liebhaber und Kenner ausgereifter Formen bekommen bei mir "Schönzeichner" den Ästhetikbonus. Schriftliche Lösungen bitte auf Diskette, und zwar im Word-Format. Treffen diese Kriterien zu, seid Ihr mit ziemlicher Sicherheit unter den Gewinnern. Auf die Zusendung von Action-Replay-Codes bitte ich Euch ganz zu verzichten. Spitzt die Stifte, Euer



Mario All Stars (Super Nintendo)

Christoph Balzar aus Amberg beschreibt Euch neben nützlichen allgemeinen Tips die Schloßgegner-Taktiken zu Mario 3:

Anmerkung zu den Karten:
Wie Ihr schon der Legende entnehmen konntet, ist Mario ein Kreis und der jeweilige Koopa ein Quadrat. Deren Zahlen in der Mitte stellen jeweils die Reihenfolge der Bewegungen dar, z.B.: Mario springt auf Lemmy (3) und dann in die linke Ecke (4). Lemmy hüpft Mario entgegen (5), worauf Mario ihn noch einmal attackiert (6)...

Allgemeine Tips:
Es gibt eine Möglichkeit, am Levelende immer einen Stern zu bekommen: Noch bevor der Hintergrund in Schwarz übergeht, rennt Ihr mit gedrücktem Dash-Button los und so lange hin und her, bis das P-Lämpchen aufleuchtet. Lauft wieder zurück, bis der normale Hintergrund im Bild ist. Jetzt sofort in Richtung des Roulette-Blocks und springt kurz, bevor Ihr unter ihm seid und Ihr habt garantiert eine Sternenkarte. Das klingt ziemlich kompliziert, aber mit etwas Übung klappt es immer.
Habt Ihr Probleme mit einer Welt (z.B. Welt 8)? Dann spielt doch einfach Welt 4 einmal durch. Dort bekommt Ihr so viele Wolken und P-Flügel, daß Ihr genügend Levels überspringen könnt.

Welt I
Anmerkung: In Stage 1-4 müßt Ihr nach Beendigung des Levels 44 Münzen haben, damit auf der Landkarte ein weißes Pilzhaus erscheint.
Larry Koopa
Er ist relativ einfach zu besiegen. Er gibt, nachdem Ihr auf ihn gesprungen seid, einen Schuß ab, dem Ihr einfach ausweicht.

Welt II
Morton Koopa
Hier gibt es keine besonderen Schwierigkeiten, paßt nur bei Punkt 3 auf, daß Morton Euch nicht erwischt, sondern Ihr ihn.

Welt III
Wendy o' Koopa
Hier habt Ihr freien Platz zum Wenden. Das ist auch notwendig, denn Wendy schießt mit Ringen, die an der Wand abprallen. Denen müßt Ihr also nebenbei auch noch ausweichen.

Welt IV
Anmerkung: In Stage 4-3 müßt Ihr alle regulären Münzen aufsammeln und obendrein die, die entstehen, wenn Ihr einen P-Block betätigt, um ein weißes Pilzhaus erscheinen zu lassen.
In Stage 4-6 seht Ihr einmal am oberen Bildschirmrand einen Fragezeichenblock, den Ihr mit Hilfe der Kanonenkugeln erreichen könnt. Es erscheint eine Kletterpflanze, die zu einer Röhre führt. Darin wartet eine Überraschung.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85531 Haar

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH

©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
"3D Football" us	-	-	-	-	-	Sept.
3 Count Bout dt	-	-	-	-	429,95	-
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95*	-	79,95	-	-
7th Saga us	-	-	-	149,95	-	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95	129,95	149,95	-	-
Actraiser 2 jp	-	-	-	199,95*	-	-
ADAPTER f. us/ip Spiele	-	69,95	129,95	54,95	-	-
Aero the Acro-Bat dt	-	-	-	139,95*	-	-
Airborne Ranger us	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Aladdin us	-	i.V.	i.V.	139,95*	-	-
Aleste us-dt	-	119,95	139,95	149,95	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-
Aliens vs Predator us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Art of Fighting 1 us	-	i.V.	-	139,95*	399,95	-
Art of Fighting 2 us	-	-	-	-	429,95*	-
Arty Lightfoot us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Asterix dt	69,95	119,95*	-	139,95	-	-
B. Walsh College Footb. dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Beastball us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Brett Hull Hockey us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Bubsy dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Castlevania 4 dt-us	69,95	i.V.	-	129,95	-	-
Chuck Rock 2 us	69,95*	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Citizen X us	-	-	139,95*	-	-	-
Clayfighter us	-	-	-	149,95*	-	-
Claymates us	-	-	-	139,95*	-	-
Cobra Command dt	-	-	99,95	-	-	-
Cool Spot dt-us	-	129,95	i.V.	139,95	-	-

Mortal Combat

High Noon für den Streetfighter, nachdem der große Konkurent Mortal Combat für alle Systeme ausgeliefert wurde? Zumindest in technischer Hinsicht, jo.

GB 79,95 MD 139,95 CD i.V. SNES 149,95 GG 89,95

Crash 'n' Burn us	-	-	-	-	-	Sept.
Daffy Duck. us	-	-	-	139,95*	-	-
Davis Cup us	-	119,95*	-	-	-	-
Dracula us	-	129,95*	139,95*	139,95*	-	-
Dune 1 us	-	-	134,95*	-	-	-
Dungeonmaster us	-	-	i.V.	169,95	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	149,95*	-	-
Equinox (Solstice 2) us	-	-	-	149,95*	-	-
Eternal Champions us	-	149,95*	-	-	-	-
Evo us	-	-	-	149,95	-	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	129,95*	-	149,95	-	-
F1 dt	-	109,95*	i.V.	i.V.	-	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	139,95	-	139,95	349,95	-
Fatal Fury 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	429,95	-
FIFA Soccer	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Fin. Fantasy Myst. Quest dt	84,95	-	-	109,95*	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-
Final Fantasy 3 us	89,95	-	-	149,95*	-	-
Final Fight 1 dt	-	119,95*	99,95	139,95	-	-
Final Fight 2 jp	-	-	-	99,95	-	-

Final Fantasy Legend 3

Endlich ist die Fortsetzung der beliebten Rollenspielserie erschienen. Manch ein Rollenspiel auf den großen PC's oder Mac's kann dagegen einpacken.

GB 89,95 SNES 149,95*

Flashback dt-us	-	119,95	-	139,95*	-	-
Flintstones dt-us	79,95	119,95	-	139,95*	-	-
Gauntlet 4 us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
General Chaos dt	-	119,95	i.V.	-	-	-
Goal! us	69,95*	i.V.	-	139,95*	-	-
Goof Troop us	-	-	-	139,95	-	-
Gunstar Heroes dt	-	119,95	-	-	-	-
Hardball 3 us	-	129,95	-	i.V.	-	-
Jack Nicklaus Golf dt	-	119,95	-	-	-	-
Jaguar XJ220 dt	-	i.V.	99,95	i.V.	-	-
James Pond Robocod dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
Joe Montana Football 3 us	-	129,95	139,95*	-	-	Nov.
John Madden Football 94 us	79,95*	119,95*	139,95*	i.V.	-	Okt.
Journey Home 1 us	-	-	-	149,95*	-	-
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	i.V.	-	99,95	-	-
JOYPAD dt	-	49,95	-	49,95	159,95	-
Jungle Strike us	-	129,95	-	i.V.	-	-
Jurassic Park dt	69,95	119,95	129,95*	139,95*	-	Nov.
King Arthurs World dt	-	-	-	149,95	-	-
King of Monsters 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	299,95	-
Kings Quest 5 us	-	-	139,95*	-	-	-

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Landstalker dt	-	149,95*	-	-	-	-
Last Action Hero dt	69,95*	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	-
Lightning Force us	-	129,95*	-	-	-	-
Lost Vikings dt	i.V.	119,95*	-	139,95*	-	-
Mad Dog McCree us	-	-	139,95*	-	-	Okt.
Magic Johnson Slam Dunk us	-	-	-	139,95*	-	-
Mario is missing dt	-	-	-	99,95*	-	-
Mech Warrior dt	-	-	-	159,95*	-	-
Mega lo Mania dt	-	129,95	-	i.V.	-	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	i.V.	-	-
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	129,95	-	-
Mickeys World of ... dt	-	99,95	-	-	-	-
Micro Machines dt	-	109,95	-	-	-	-
Microcosm us	-	-	149,95*	-	-	-

3DO

Ab Mitte September soll die Wunderkonsole 3DO als Import zur Verfügung stehen. 32-Bit Risk-Prozessor, 12,5 MHz, 2 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, CD-Laufwerk. Das nächste Jahrtausend hat begonnen...

MIG 29 dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Might & Magic 2 us	-	???	-	149,95*	-	-
Monkey Island 1 us	-	-	139,95*	-	-	-
Mortal Combat dt	79,95	139,95	i.V.	149,95	-	-
Mutant League Football dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
Mutant League Hockey us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
MVP Football us	-	-	-	149,95*	-	-
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	749,95	-
NFL Football us	-	-	-	139,95	-	-
NHLPAHockey 94 dt	-	119,95	-	139,95*	-	Dez.
Nigel Mansell GP dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Night Trap dt	-	-	139,95	-	-	-
Operation Logic Bomb us	-	-	-	139,95	-	-
Ottifants dt	-	119,95*	-	-	-	-
Paladins Quest us	-	-	-	149,95*	-	-
Parodius dt	69,95	-	-	129,95	-	-
PGA Golf 2 dt	-	119,95	-	139,95*	-	Okt.
Pierre le Chef us	69,95*	i.V.	-	139,95*	-	-
Pirates Gold us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Player Manager dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Plok us	-	-	-	139,95*	-	-
Pocky & Rocky dt	-	-	-	139,95*	-	-
Populous 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-

Anime

Japan-Anime-VHS-PAL-Videos jetzt bei uns in englischer Sprache erhältlich. Bestellt heute die Kultfilme von morgen. Achtung ! Teilweise Altersnachweis erforderlich.

Populous 2 dt-jp	-	129,95	-	169,95*	-	-
Power Drift us	-	-	139,95*	-	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	139,95*	149,95	-	-
Prince of Persia dt	69,95	i.V.	99,95	139,95	-	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	i.V.	-	159,95	-	-
R-Type 3 jp	-	-	-	159,95*	-	-
R. Clemens Baseball us	69,95	129,95*	-	139,95	-	-
Rise of the Dragon us	-	-	139,95*	-	-	-
Road Rash 2 us	-	69,95	-	-	-	Okt.
Robocop vs Terminator us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Rocket Knight Adventures dt	-	119,95	-	-	-	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	139,95*	-	-
Runsaber us	-	-	-	149,95*	-	-
Samurai Showdown us	-	-	-	-	429,95	-
Secret of Mania us	-	-	-	149,95*	-	-
SEGA CD-ROM 2 dt	-	-	599,95	-	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	i.V.	-	159,95*	429,95	-
Sensible Soccer dt	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Septentrion (Human) jp	-	-	-	189,95*	-	-
Sewer Shark dt	-	-	99,95*	-	-	-
Shadowrun dt	-	-	-	149,95*	-	-
Shanghai us	69,95	119,95*	-	139,95	-	-
Shinig in the Darkness us	-	-	139,95	-	-	-

030/694 60 43

10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-
Shinobi 3 dt	-	99,95*	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	Okt.
Silpheed dt	-	-	129,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	i.V.	99,95	-	-

NHLPA Hockey 94

Noch mehr Statistiken, noch schneller, noch mehr Sound, noch, noch noch... Der absolute Oberhammer ist aber der 4-Player-Modus. Adapter muß allerdings separat erworben werden.

MD 119,95 SNES i.V. 3DO i.V.

Sim Earth us	-	-	i.V.	149,95	-	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-
SNES + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	299,95	-	-
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-
SNES Infrarotpad	-	-	-	129,95	-	-
Sonic 2 dt-us	-	99,95	129,95	-	-	-
Sonic Spinball us	-	119,95*	-	-	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	119,95	-	-	-	-
Sorched Earth us	-	-	-	-	-	Okt.
Soul Blazer us	-	-	-	149,95	-	-
Sport Talk Baseball us	-	149,95	i.V.	-	-	-
Stanley Cup Hockey us	-	-	-	139,95*	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	-	Nov.
Starwing(fox) dt	-	-	-	129,95	-	-
Stellar Fire us	-	-	139,95*	-	-	-
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	-	149,95	i.V.	139,95	-	-

Super Mario All Stars

Die vom NES bekannten Super Mario 1 - 3 und Super Mario USA auf einer randvollen Cartridge. Farb- und soundtechnisch auf 16-Bit-Niveau frisiert gibt es die Giganto-Sammlung jetzt endlich auch in Deutschland. Demnächst auch die "Zelda All Stars"...

SNES 99,95

Striker dt	-	i.V.	-	139,95	-	-
Super Baseball 2020 us	-	139,95*	-	149,95	299,95	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	-	119,95*	-	-
Super Family Tennis jp	-	-	-	159,95	-	-
Super Formation Soccer 2 dt	-	-	-	99,95*	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	99,95	-	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	i.V.	-	-
Super Off Road 2 us	-	-	-	139,95	-	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	129,95	-	-
Super Side Kick dt	-	-	-	-	399,95	-
Super Slap Shot us	-	i.V.	-	139,95	-	-
Super Star Wars dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Super Turrican dt	69,95	i.V.	-	139,95*	-	-
Super Widget us	-	-	-	139,95	-	-
Syvalion us	-	-	-	139,95*	-	-
Tecmo Clash dt-us	-	119,95	-	i.V.	-	-
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	149,95	-	-
Tecmo Superbowl us	69,95	119,95*	-	139,95*	-	-
Terminator 2 dt/us	69,95	119,95	139,95*	139,95*	-	-
Thunderhawk 3D us	-	-	139,95*	-	-	-
Time Gail dt	-	-	99,95*	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	119,95	-	139,95	-	-
Top Hunter dt	-	-	-	-	429,95*	-
Total Eclipse us	-	-	-	-	-	Okt.
Troddlers us	i.V.	i.V.	-	139,95*	-	-
Twin Bee dt	-	-	-	139,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

Ultima 6 us	-	-	-	149,95*	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119,95	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	549,95	-
Virtual Pinball us	-	119,95*	-	i.V.	-	-
Warsong 1 us	-	129,95	-	-	-	-
Wing Com.-Secret Missions us	-	i.V.	i.V.	139,95*	-	-
Wing Comander 1 dt	-	i.V.	i.V.	149,95	-	-
Wizardry us	84,95*	-	-	179,95*	-	-
World Builders Inc. us	-	-	-	-	-	Okt.
World Heroes (2) dt-jp	-	139,95*	-	199,95	429,95	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	139,95*	-	149,95	-	-
X-Men dt	-	119,95	-	-	-	-
Yoshies Cookie dt	69,95	-	-	99,95*	-	-
Zelda us-dt	79,95	-	-	99,95	-	-
Zombies... dt	i.V.	i.V.	-	149,95*	-	-

j-p = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

+++PC++++Amiga++++CD-ROM++++Atari-ST++++Mac++++LYNX+++++Brettspiele+++++Rollenspiele+++

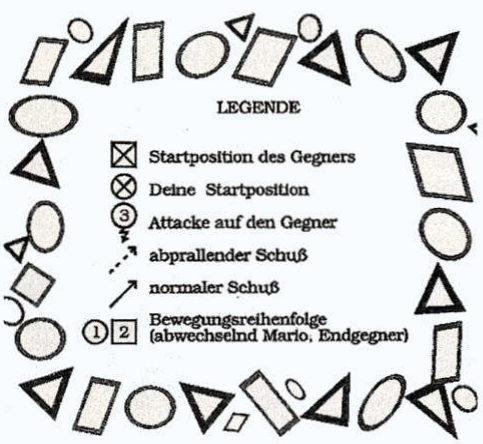
Händleranfragen erwünscht!

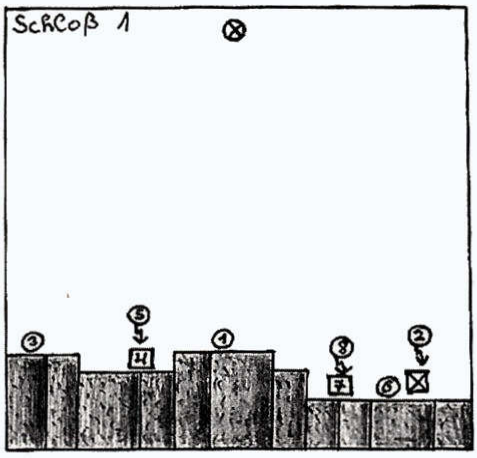
Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

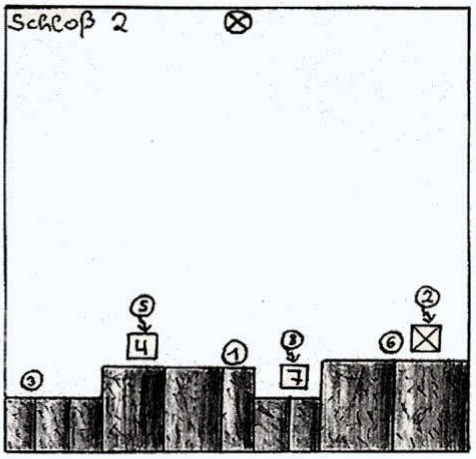
Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (27.9.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

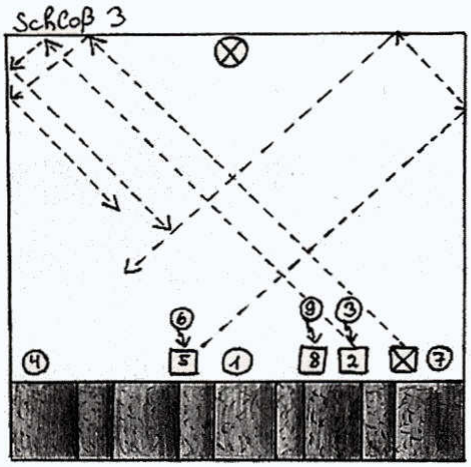
Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

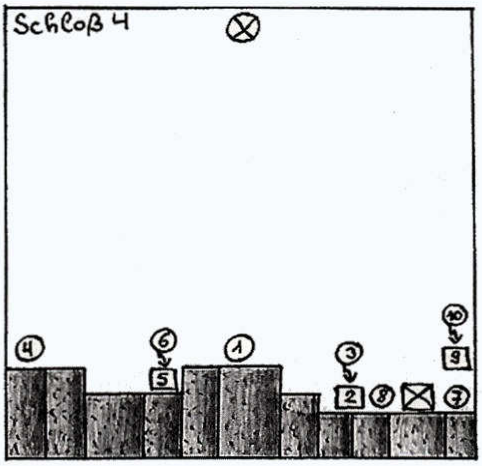
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

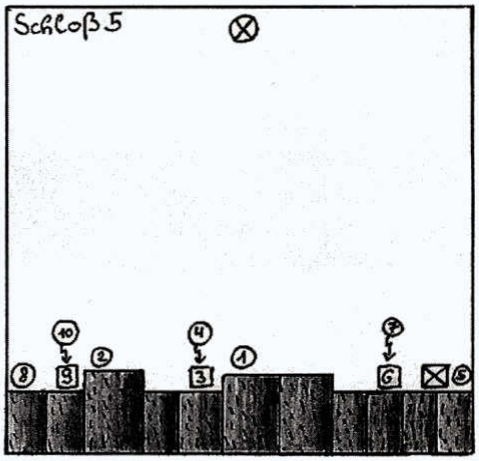


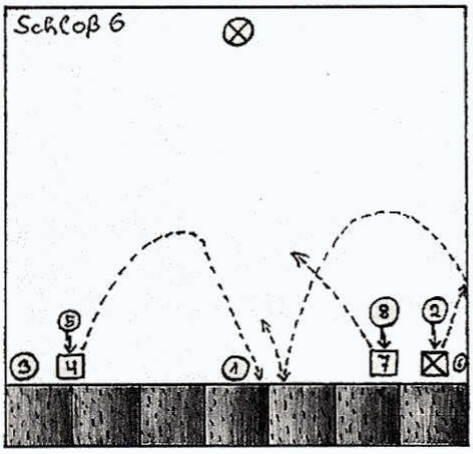


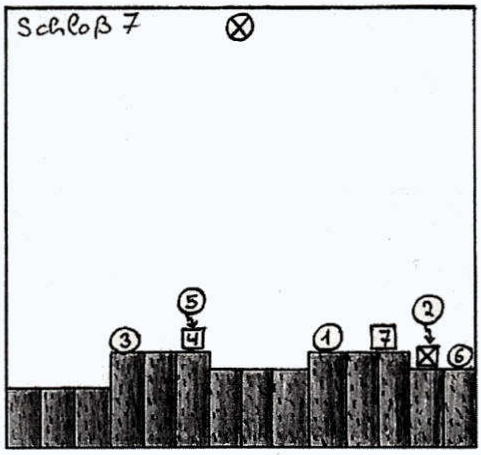


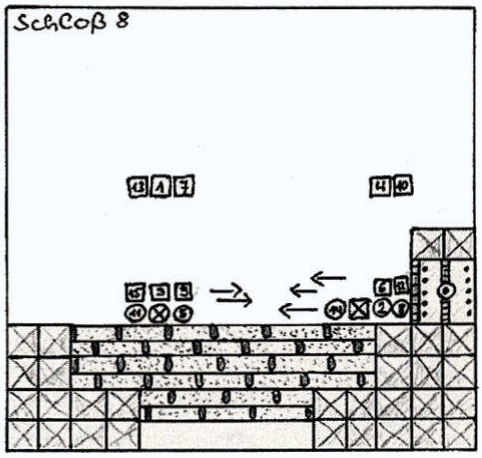












Iggy Koopa
Er ist der einfachste Endgegner von allen. Folgt einfach der Karte.

Welt V
Hier könnt Ihr in Level 3 ein Extra finden. Wartet unter einer zerstörbaren Plattform, bis einer der kleinen Goombas in einem grünen Handschuh über Euch ist. Springt hoch und Ihr könnt diesen Handschuh selbst benützen. Mit ihm läßt sich jedes Monster zerhüpfen und man kann über die Baby-Pflanzen laufen.

Roy Koopa
Geht wie gehabt nach der Karte vor. Wenn er springt und aufkommt, bebt die Erde und Ihr könnt Euch für kurze Zeit nicht bewegen.

Welt VI
Lemmy Koopa
Er macht dasselbe wie seine Schwester Wendy, mit nur einem kleinen Unterschied: Er verschießt Bälle anstatt Ringe, auf die Ihr übrigens gefahrlos springen könnt.

Welt VII
Ludwig van Koopa
Er rennt am schnellsten und schießt am häufigsten von allen Bowser-Kindern. Wenn er nach einem Sprung aufkommt, bebt die Erde wie bei Roy, also benutzt am besten schon auf der Karte ein Waschbärblatt.

Welt VIII
Vorerst zum Schloß:
Den Lasern aus den Statuen könnt Ihr nur ausweichen, indem Ihr früh genug auf deren Kopf springt. Jetzt geht's eine Treppe hoch. Oben angekommen müßt Ihr sofort losrennen und unterhalb des Schachtes stehenbleiben. Ihr habt so einen Lift nach oben betätigt. Bei der nächsten Ecke oben angelangt, wartet in der rechten oberen Ecke ein verstecktes Leben. In dem Raum mit der Lava geht Ihr nicht in die obere und nicht in die untere Tür, sondern laßt Euch einen Gang unterhalb der oberen Tür über die Wackelplattform nach unten bringen. Nun kommt...

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh),Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Marcel Tippmann (ma), Robert Zengerle (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Sega Deutschland

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
4168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle Artikel dieser Ausgabe können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232
© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Innovativ
Aktuell
Kompetent:

DIE COMPUTER-BÜCHER DES MARKT & TECHNIK VERLAGES.

Jetzt im Handel!*

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

5404

aRJay

Specials

STREET FIGHTER II TURBO EDITION

...DAS JOYPAD
49.90

Funktionen:
- Alle Spezial-Attacken von Street Fighter II und Street Fighter II Turbo Edition auf Knopfdruck ausführbar - vorprogrammiert.
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Zeitlupe
- 8-Wege Steuerung

ACTION REPLAY PRO SFX
109.90

39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Street Fighter II Turbo, Mario Allstars).

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68

aRJay Games & Entertainmentsystems

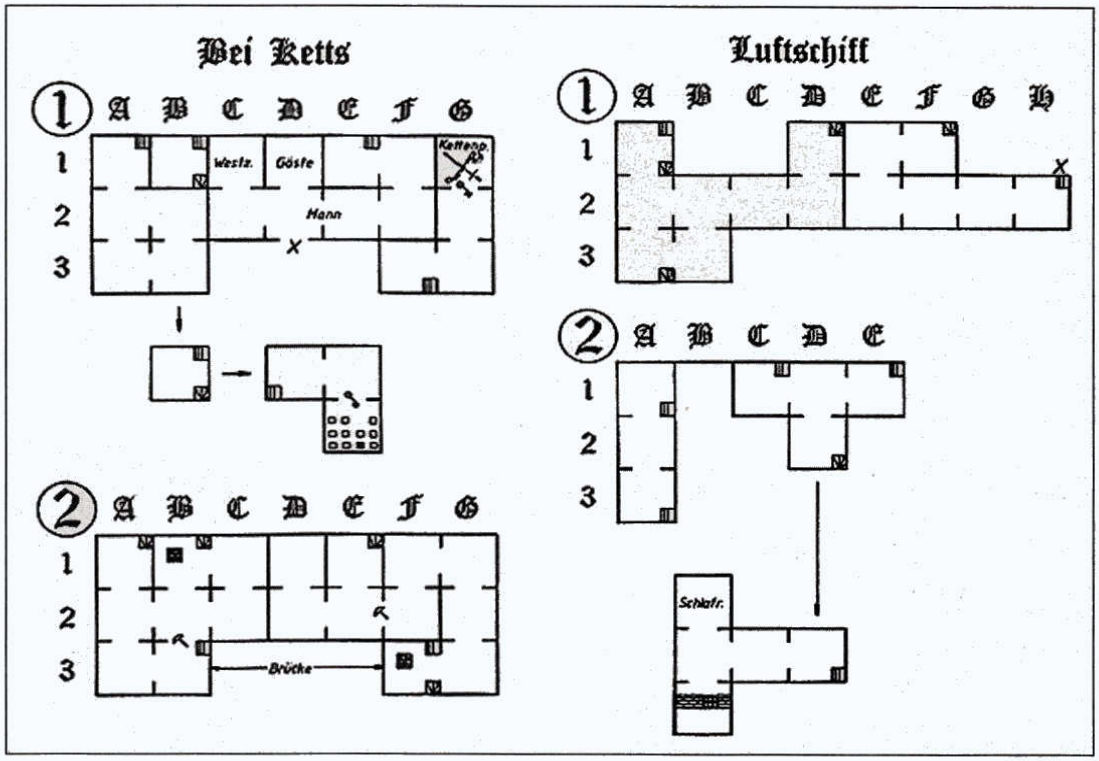
...Bowser
"Weghüpfen" könnt Ihr ihn nicht, aber Ihr könnt Ihn auf die zerstörbaren Steine locken, so daß er auf sie springt und sie zerbröselt. Irgendwann wird er dann in ein Loch fallen.

Mystic Quest (Game Boy)

In penibler Präzisionsarbeit erstellten Markus und Sabine Buszkiewicz aus Haltern die Komplettlösung mit Karten zum umfangreichen Action-Adventure.

Grundregel 1: speichert den Spielstand regelmäßig ab, am besten vor und nach jedem Großgegner, nach jedem Einkauf oder wenn Ihr etwas erhaltet. Auf alle Fälle jedoch beim Erreichen eines höheren Levels, wobei es am günstigsten ist, die Werte so zu erhöhen, daß ein gleichmäßiges Wertebild entsteht.

Grundregel 2: sprecht mit allen Personen, die Ihr trefft und befragt sie, sonst gehen Euch wichtige Hinweise verloren. Öffnet auch alle Schatztruhen, werft beim vollem Rucksack lieber einen nicht so wichtigen Gegenstand fort oder verbraucht ihn. Das Sammeln von Tränken, Edelsteinen oder Gestirnen hat ohnehin wenig Sinn, da Ihr denselben Effekt mit Magie einfacher und öfter haben könnt. Einzig Elixiere und Super-Magietränke lohnen das Mitführen.



XANADU

SUPER NINTENDO * SEGA * NEO GEO * PC * AMIGA * ST * MAC
f&t Software GmbH · Neuhäuser Str. 17
33102 PADERBORN
Tel.: (0 52 51) 28 23 29

SUPER NINTENDO		MEGA DRIVE	
Art of Fighting	i. V.	B.O.B. ML	105,–
Cool Spot	125,–	Dune CD	109,–
Pocky & Rocky	125,–	Final Fight CD	89,–
Super Mario Allstars	95,–	Landstalker	115,–
Street Fighter Turbo	149,–	Road Avenger CD	79,–
Utopia	125,–	Thunderhawk CD	109,–
World Heroes	i. V.	Turtles ML	89,–
		Street Fighter Champion	i. V.
SFX Adapter	39,–	WWF Royal Rumble	129,–
5-Player-Adapter	59,–		
RGB & AV Kabel dt.	39,–	Mega CD 2	499,–

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen
für S-NES, Mega Drive, Neo Geo, PC und Amiga
z.B. Parodius S-NES gebraucht nur 70,–

Wir sitzen MONTAG bis FREITAG von 11.30 Uhr bis 18.30 Uhr für Euch vorm Telefon.

Der Laden in Paderborn öffnet Mo-Fr von 14.00 – 20.30, Sa von 10.00 – 18.00.

King Games

SEGA-MEGA DRIVE		SUPER NES	
Sega Mega Drive 2 Pal ab	209,– Fr.	SNES US RGB inkl. Joypad	259,– Fr.
Sega Genesis 2 US RGB	259,– Fr.	Remote Controller, 2 Pads	69,– Fr.
Sega Mega Drive CD 2	479,– Fr.	Ascii Pad	49,– Fr.
Sega Genesis CD 2	449,– Fr.	Adapter AD 29 & AD 29+	ab 29,– Fr.

Neuheiten September/Anfang Oktober:

Flintstones (CH)	109,– Fr.	Asterix (CH)	114,– Fr.
Jurassic Park	94,– Fr.	Fist of the North Star 6	134,– Fr.
Mortal Combat	109,– Fr.	Goof Troop	109,– Fr.
Populous II (CH)	105,– Fr.	Mario All Stars (CH)	94,– Fr.
Ranger X	89,– Fr.	Mortal Kombat	124,- Fr.
Rocket Knight Adventure	94,– Fr.	P. T. O.	124,– Fr.
Sorcerer's Kingsom	105,– Fr.	Redline F-1 Racer	105,– Fr.
Street Fighter 2 Ch. Ed.	124,– Fr.	Rock'n Roll Racing	105,– Fr.
usw.		Striker (CH)	119,– Fr.
Final Fight CD (CH)	104,– Fr.	Super Off Road Baja	105,– Fr.
Jaguar XJ 220 CD (CH)	104,– Fr.	Super Widget	105,– Fr.
Robo Aleste CD (CH)	104,– Fr.	The 7th Saga	114,– Fr.
usw.		usw.	

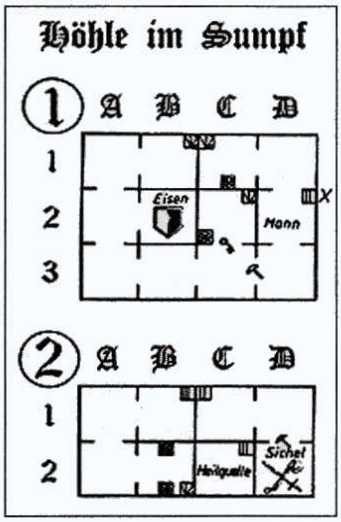
Neuheiten US, CH Oktober:
Aero the Acrobat, Aladdin, Dashin Desperados, F-1, Gunstar Heroes, Gunship, Landstalker, Mig - 29, Star Quest, Davis Cup Tennis, Wimbledon, Zombies at my N. usw.

Neuheiten US, CH Oktober:
Aero the Acrobat, Cliffhanger, Eye of the Beholder, F - 1 Pole Position, GP - 1, Last Action Hero, Lock On, Sim Ant, Top Gear II, World Heroes, Zombies at my N. usw.

Manga Videos: z.B.	Crying Freeman		39,– Fr.
	Doomed Megalopolis		39,– Fr.
	3 x 3 Eyes Part II		39,– Fr.
	Legend of Zelda 1 & 2	je	34,– Fr.
	usw.		

Video mit super Spielen für SNES:
(5,– Fr. werden beim Kauf eines dieser Spiele angerechnet!)

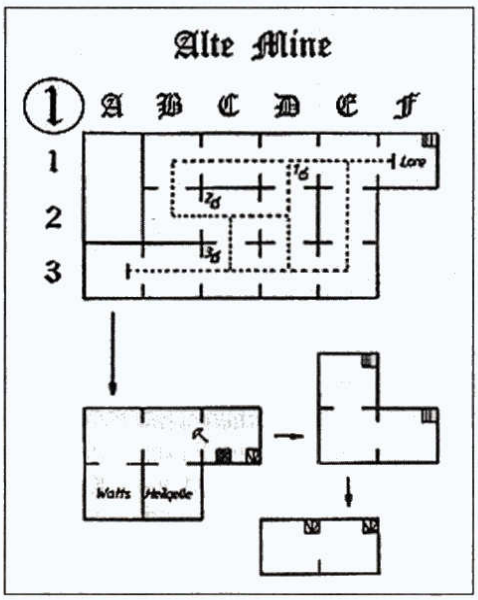
Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!
Im Monat Oktober präsentieren wir die neueste Konsole:
! 3 D 0 Interactive Multiplayer System !
TEL.: 0 57/27 31 30 Händleranfragen erwünscht!



Und beklopft ruhig jede Wand, deren Mitte Ihr erreichen könnt – es lohnt sich.

Zum Text und den Karten: die einzelnen Ebenen einer Karte sind stets deckungsgleich – Treppen auf- oder abwärts enden immer in der darüber- oder darunterliegenden Ebene in dem Raum mit derselben Koordinate. Bei Ebenen mit wenig Räumen sind diese mit Pfeilen angehängt. Groß geschriebene Ortsnamen beziehen sich nicht auf den damit bezeichneten Ort selber, sondern auf die nähere Umgebung des gedruckten Wortes auf der Karte.

Eure erste Anlaufstelle nach der unsanften Landung aus den Fluten des Wasserfalls ist Toppel. Habt Ihr mit allen Bürgern geplaudert, lauft weiter nach Südosten, bis Ihr in den Büschen oberhalb von KETTS auf ein Mädchen und ihren schwer verwundeten Gefährten Hasim stoßt. Er bittet Euch, das Mädchen nach Wendel zu bringen und Bogard zu suchen. Zusammen mit ihr überquert Ihr die kleine Insel (rechts neben TOPPEL) und klettert an den Lianen zu Bogards Haus. Das Mädchen entpuppt sich dabei als hilfreiche Begleiterin: auf Euer Fragen hin heilt sie Eure Wunden. Bogard ist ein mürrischer alter Mann, Ihr müßt ihn mehrmals ansprechen, ehe er sich Euch zuwendet und das Amulett des Mädchens erkennt. Dann sagt er Euch, wie Ihr weiter vorgehen sollt: Euer nächstes Ziel soll der weise Cibba in Wendel sein. Mit der Spitzhacke aus dem Nebenraum geht es dann zu der Höhle nach Osten. Dort zerschlagt Ihr mit dem Pickel den im Weg liegenden Stein, durchquert den darauffolgenden Raum und verlaßt die Höhle über die aufsteigenden Treppenstufen. Geht nun weiter nach Osten und betretet den Krämerladen. Der Händler hält eine Waffe bereit, die Ihr auf jeden Fall kaufen müßt: eine Axt, mit der Ihr Bäume (und Gegner) fällen könnt. Außerdem dort erhältlich: Schlüssel und Spitzhacken. Ihr solltet es nicht versäumen, Euch einen Vorrat von mindestens je 4 anzulegen. Wer nicht genug Goldstücke dabei hat, kann durch Verlassen/Betreten des Ladens beliebig oft neue Monster erzeugen.
In Ketts sprecht Ihr mit dem Mann und den anderen Gästen. Vor der Nachtruhe will Euch das Mädchen die Lebensmagie geben. Und als ob sie es geahnt hätte, wird sie dann auch prompt das Opfer eines dreisten Dunkelmannes. Höchste Zeit, dem Mann in der Empfangshalle ein paar kritische Fragen zu stellen.



Der sympathische Versand und Laden
Beach Games
Deutschland
Am Brenner 3
97941Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41/ 31 21

SUPER NINTENDO		
Super Mario All Stars	dt	92,-
Mystik Quest	dt	99,-
Mechwarrior (Nov)	dt	139,-
Pocky & Rocky (Nov)	dt	139,-
Sunset Riders	dt	139,-
Turtles T. Fighters	dt	139,-
Zombies	dt	129,-
Nigel Mansell	dt	129,-
Super Bomberman	dt	109,-
Hook	dt	129,-
Streetfighter 2 CE	dt	139,-
Asterix	dt	129,-
Cool Spot	dt	129,-
Mega Drive		
The Ottifants	dt	94,-
NHL Hockey '94	dt	109,-
General Chaos	dt	119,-
Turtles T. Fighters	dt	129,-
Zombies	dt	99,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Jurassic Park	dt	119,-
Streetfighter 2 SE	dt	139,-
6 Button Joypad	dt	39,-
Landstalker (Nov) kpl.	dt	119,-
Asterix	dt	119,-
Gunstar Heroes	dt	109,-
Mortal Kombat	dt	129,-
WWF Royal Rumble	dt	129,-
Mega CD 2		
m. Sp. + 1 J. Gar.		**589,-**
Sonic CD	dt	94,-
Thunderhawk CD	dt	109,-
Final Fight CD	dt	94,-
CDX Adapter		119,-
Game Boy		
Zelda	dt	69,-
Game Gear		
The Ottifants	dt	79,-
Jurassic Park	dt	79,-
Neo Geo		
Konsole		729,-
Art of Fighting 2		389,-
Hunter		389,-
Samurai Shodown		389,-

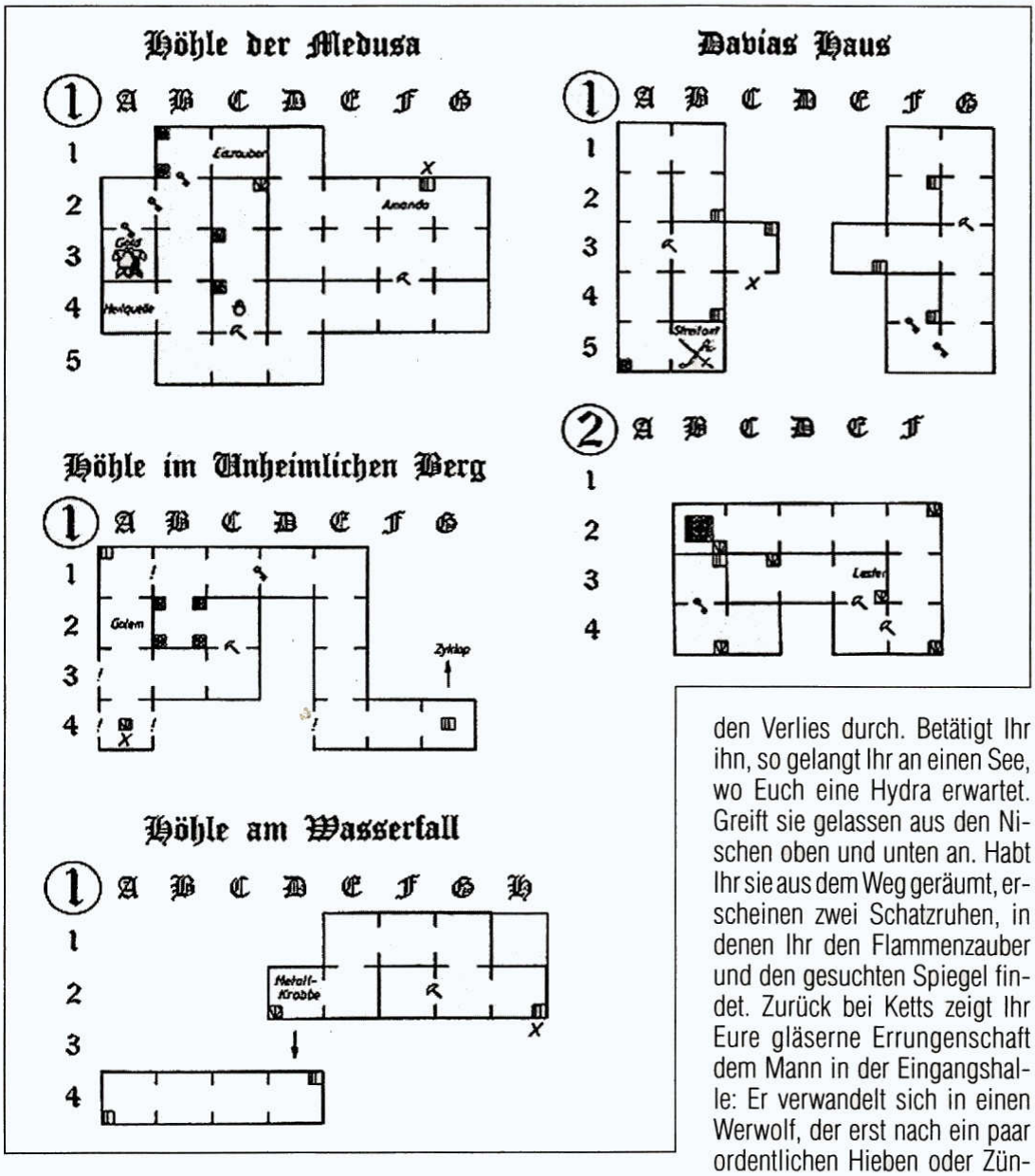
Achtung Händler!!
Wir führen das komplette Sony Programm für Super Nintendo und Mega Drive. Hits wie Super Bomberman!
Neu! Das Elektronic Arts Programm.
Für das Mega Drive: NHL' 94, EA Soccer u.a.
Liste gleich anfordern

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 3 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM

aRJay
Werkstatt
Speed it UP!...

...Umbau 50/60Hz
99.-
Vorteile:
- Alle! Wirklich alle Spiele, ob mi
oder ohne die neuesten Abfragen
sind sofort lauffähig.
- Keine neuen Adapter mehr not
wendig.
- Alle Spiele (auch die PAL-Versio
nen) werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken"
mehr..(das Bild füllt den gesamten
Bildschirm aus).
So geht's:
- Grundgerät pur - einschicken.
- 3 Tage "Mensch ärgere Dich"
spielen.
- ...und jetzt geht die Post ab!
Auch erhältlich:
- Vorgefertigter Bausatz mi
ausführlicher Anleitung DM 79.
(nur für Bastelfreaks).

Scart RGB-Kabel
-für das dt. S-NES 39.90
-in Verbindung mit
"Speed it UP!..." 29.90.
-+ Anschluss für die Stereoanlage
+10.00*
Vorteil:
- Bessere Bildqualität.
- *Bessere Soundqualität
Reparaturen
S-NES ab 30.00
0221- 12 10 67
0221- 12 10 68
aRJay Games &
Entertainmentsystems



Macht Euch auf den Weg zum Nest der großen Eidechsen im Süden: es ist die C-förmige Sumpfpflanzenreihe im Osten oberhalb des Krämerladens über Wendel. Habt Ihr alle dort anwesenden Krokokrieger überwältigt, erscheint die Schatztruhe mit dem benötigten Bronzeschlüssel. Mit ihm schließt Ihr die Tür zur Höhle im Sumpf auf, wo Ihr einen kauzigen Kerl trefft, der Euch bereitwillig begleitet und Euren Feinden mit prasselnden Feuerbällen ordentlich einheizt. Von ihm erfahrt Ihr auch, daß Eure verlorengegangene Maid in einem Sarg im Keller von Ketts eingesperrt ist. Um dort hineinzukommen, müßt Ihr den Spiegel finden. Wer vor der Höhlenforscherei noch seine Lebens- und Magiepunkte aufstocken will, sollte in dem nur mit einem Schlüssel zu erreichenden Raum die darin befindliche Schatztruhe auf den Schalter schieben. Die abwärts führende Treppe bringt Euch in einen Raum mit einer heilenden Quelle. Die Sichel, zu der Ihr ohne Schatztruhenschieben Zugang erhaltet, dürft Ihr auf keinen Fall vergessen, sonst könnt Ihr das letzte Gewölbe und den anschließenden Großgegner nicht erreichen. Dann in den Raum links neben dem Truhenschieberaum gehen und dort alle Monster erledigen – ein eherner Schild ist der Lohn, den Ihr gleich anlegt. Zerschlagt dann im letzten Raum den Felsen in der rechten oberen Ecke, und trümmert Euch zu dem unteren Schalter in dem darunterliegenden Verlies durch. Betätigt Ihr ihn, so gelangt Ihr an einen See, wo Euch eine Hydra erwartet. Greift sie gelassen aus den Nischen oben und unten an. Habt Ihr sie aus dem Weg geräumt, erscheinen zwei Schatzruhen, in denen Ihr den Flammenzauber und den gesuchten Spiegel findet. Zurück bei Ketts zeigt Ihr Eure gläserne Errungenschaft dem Mann in der Eingangshalle: Er verwandelt sich in einen Werwolf, der erst nach ein paar ordentlichen Hieben oder Zündelzaubern das Zeitliche segnet und den Weg zur Rettung der vermißten Schönheit freigibt. Schlagt Euch durch die Vasen, betätigt den Schalter im rechten Flügel des Kellers und besorgt Euch erst einmal die Kettenpeitsche. Mit Ihr überquert Ihr dann die Brücke, zu der die Aufwärtstreppe in besagtem Schalterraum führt. Falls Ihr dort in den Abgrund fallt, verlaßt Ihr das Gewölbe über die Treppe oben links. Geschickter ist es natürlich, sofort die Schatzruhe auf den Schalter in dem Raum daneben zu schieben. In dem so zugänglich gewordenen Saal zertrümmert Ihr mit einem Pickel den Stein unten rechts und erreicht schließlich glücklich (und hoffentlich mit Schlüssel) den Sargraum. Berührt in der untersten Reihe den dritten Sarg von links – und die junge Dame ist wieder die Eure. Selbstredend läßt sich Langzahn Lee dies nicht ohne Widerspruch bieten. Besiegt Ihr ihn, erhaltet Ihr dafür den Schlafzauber. Dann geht es weiter in Richtung der Stadt Wendel im Südosten. Kämpft Euch durch das Gestrüpp westlich des Echsennestes, benutzt zur Überquerung des Flusses wie bereits bei Ketts die Kettenpeitsche und zieht weiter nach Wendel. Sprecht dort mit allen Einwohnern und besucht dann noch vor Cibba den Waffenladen. Dort könnt Ihr Eure Eisenrüstung komplettieren und dann zu dem Weisen in den Tempel im oberen Teil der Stadt gehen. Bei Cibba erfahrt Ihr auf wundersame Art mehr über das Mädchen und das Amulett, welches es bei sich trägt. Als die Aura der Mutter sich wieder verflüchtigt, erzittert plötzlich die Erde und der Mann aus der Höhle im Sumpf stürzt herein: Wendel wird von Glaive angegriffen! Bevor Cibba oder Euer Held begreifen was vorgeht, verschwindet der Kauz mit dem Mädchen. Ihr durchquert das nunmehr von Ungeheuern bevölkerte Dorf und findet Eure Befürchtungen vor dem Stadttor bestätigt: der seltsame Mann ist niemand anderes als der verschlagene Julius in Verkleidung gewesen. Er entkommt mit der Schönen und dem Amulett. Bei Cibba erwacht Ihr aus Eurer Ohnmacht und erfahrt, daß der Gehilfe des dunklen Herrschers mit seinem Luftschiff geflüchtet ist. Der weise Mann verleiht Euch den Heilungszauber und weist Euch dann den Weg, den das Flugschiff genommen hat. Um ihm zu folgen, müßt Ihr den Weg durch den Gaia-Paß nehmen. Geht vorher in die Zwergenhöhle, wo Ihr mehr über Gaias seltsame Eigenart, den Silbersucher Watts und die Lore in der alten Mine erfahrt. Öl für dieses Vehikel gibt es in dem Krämerladen im Süden (unter ZWERGENHÖHLE). Habt Ihr eine Phiole voll erstanden, könnt Ihr nach einer Rodungsaktion

aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

Aero the Acrobat	114.90
Alien III dt	124.90
Art of Fighting	129.90
Asterix dt	129.90
Battletoads dt	119.90
Bomberman dt	109.90
Bubsy the Bobcat dt	119.90
Clay Fighter	124.90
Cool Spot	129.90
Dracula	124.90
Dungeon Master	149.90
Empire Strikes Back	139.90
Evolution	139.90
Final Fantasy II	139.90
Final Fantasy III	139.90
Goof Troop dt	119.90
Jimmy Connors PTT dt	129.90
Jurassic Park dt	129.90
Mario Kart dt	89.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Combat dt	139.90
Mystic Quest dt	89.90
Nigel Mansell dt	129.90
Player Manager dt	129.90
Plok dt	89.90
Pop'n Twinbee dt	129.90
Rock'n Roll Racing	124.90
Shadow Run	129.90
Sanghai II	109.90
Seventh Saga	139.90
Sim Ant	124.90
Star Wars dt	119.90
Starwing dt	109.90
Striker dt	119.90
Street Fighter II Turbo Edition dt	139.90
Soul Blazer	129.90
Super Baseball 2020	134.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Tecmo NBA Basketball	129.90
The Lost Vikings dt	119.90
Top Gear II	119.90
Tuff Enuff	124.90
Wing Commander SM	124.90
World Heroes	139.90
Utopia	129.90
WWF II Royal Rumble dt	139.90
Zelda III dt	89.90
...bies a.m. Neighb.	129.90

Mega Drive

Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt inkl.	579.00
Road Avenger	99.90
CDX-Converter	109.90
Batman Returns CD dt	89.90
Cobra Command CD dt	89.90
Ecco the Dolphin CD dt	89.90
Final Fight CD dt	89.90
Jaguar XJ 220 CD dt	89.90
Silpheed CD dt	89.90
Sonic CD dt	109.90
Son of Chuck CD dt	109.90
Thunderhawk CD dt	
Alladin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	99.90
F-15 Strike Eagle II dt	109.90
F1 dt	119.90
Gunstar Heroes dt	109.90
Jurassic Park dt	119.90
Landstalker	119.90
MiG-29 dt	109.90
Mortal Kombat dt	129.90
Ranger X dt	109.90
Rocket Knight Adv. dt	109.90
Shining Force	129.90
Shinobi III dt	109.90
The Ottifants dt	109.90
Ultimate Soccer dt	109.90

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	739.00
Goldset	1149.00
Joyboard	119.90
Memory Card	69.90
3 Count Bout	369.00
Art of Fighting	369.00
Fatal Fury II	369.00
NAM 75	199.00
Samurai Shodown	369.00
Super Baseball 2020	169.00
Super Sidekicks	349.00
Top Hunter	369.00
World Heroes II	369.00
Viewpoint	599.00

Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.

Street Winner II Joyboard 129.90

- High-Speed 8-Bit Microprozessor
- Programmierbares Auto-Feuer
- Automatische Konsolenerkennung für Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo
- 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
- Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

Super NES Hardware

Super NES us	299.00
Super NES 50/60Hz dt	299.00
Fire SFX Adapter	39.90
Umbau 50/60Hz	99.00
RGB Kabel dt/us	39.90
4-Spieler Adapter	59.90
Standard Controller	29.90
Street Fighter Pad	49.90
ASCII Pad dt	49.90
PAD Verlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Action Replay Pro SFX	109.90

Versandkosten:
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.

Bestellannahme:
10-22 Uhr
kein Anruf-beantworter

Noch Fragen?
Kurzer Anruf genügt!

aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

WATCH PROMOTIONTEAM

FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Mortal Combat dt.	149,90
Cool Spot US	129,90
Battletoads US	129,90
The Blues Brothers US	129,90
Lost Vikings US	129,90
Tecmo Super NBA Basketball US	139,90
Final Fight 2 US	79,90
King Arthur's World US	109,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury dt.	129,90
Wrestlemania 2 - Royal Rumble dt.	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Rock'n Roll Racing US	129,90
Super Turrican US	129,90
Taz Mania US	129,90
Street Fighter II Turbo US	159,90
Goof Troop US	129,90
Super Mario Allstars dt.	99,90
50/60 Hz Adapter	49,90

SEGA MEGA DRIVE

Jungle Strike dt.	109,90
Micro Machines dt.	89,95
Rocket Knight Adven. dt.	99,95
Flashback dt.	109,90
Shining Force dt.	129,90

UMBAUTEN

SEGA MEGA DRIVE	50/60 Hz	60,00
NEO GEO	50/60 Hz	50,00
SUPER NINTENDO dt.	50/60 Hz	99,00

SEGA MEGA CD II (dt.)

Mega CD II + Road Avenger	555,00
Mega Drive II + Mega CD II	777,00
Jaguar XJ 220 CD dt.	89,95
Afterburner III CD dt.	89,95
Prince of Persia CD dt.	89,95
Sherlock Holmes I CD dt.	119,95
Time Gal CD dt.	89,95

Und vieles mehr zu Superpreisen !

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an!

Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 12 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

Bestellannahme: Montag-Samstag 10-21 Uhr

FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

JETZT NEU IN

DÜSSELDORF !!!

seit dem 06. September 1993

Kölner Straße 25, Tel.: 02 11/1 64 94 09

Hol' dir die Pins!

Sonderaktion bis 12. November 1993
Jeder Kunde erhält beim Kauf einen Pin gratis !!!

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

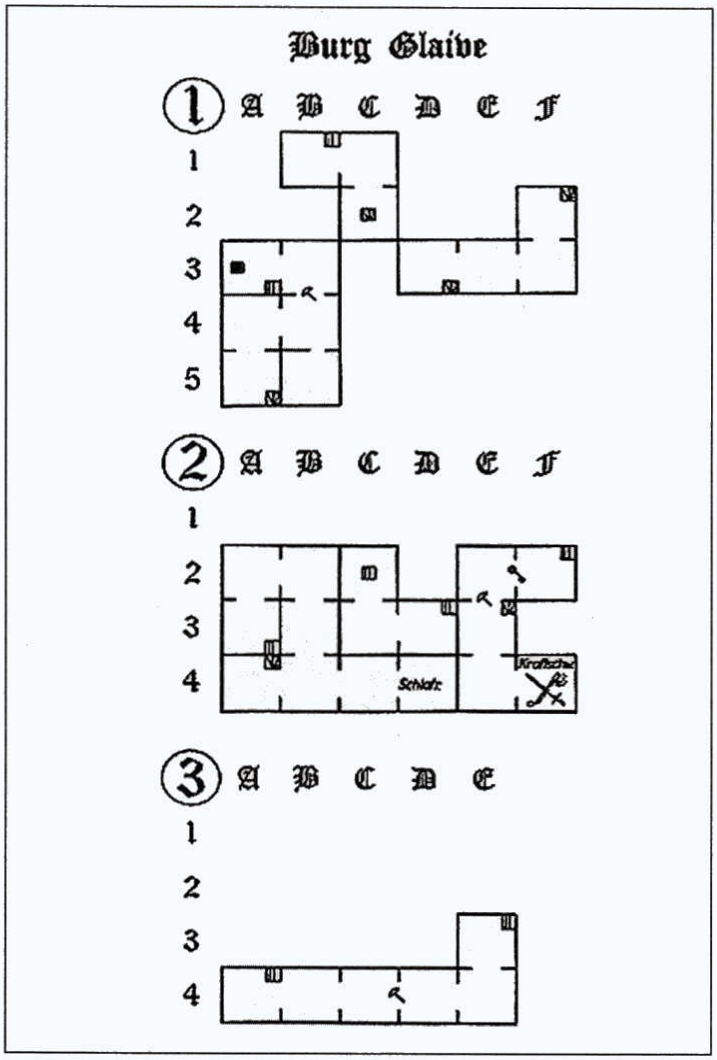
Hauptgeschäft und Versand

Rüttenscheider Straße 181

45131 Essen

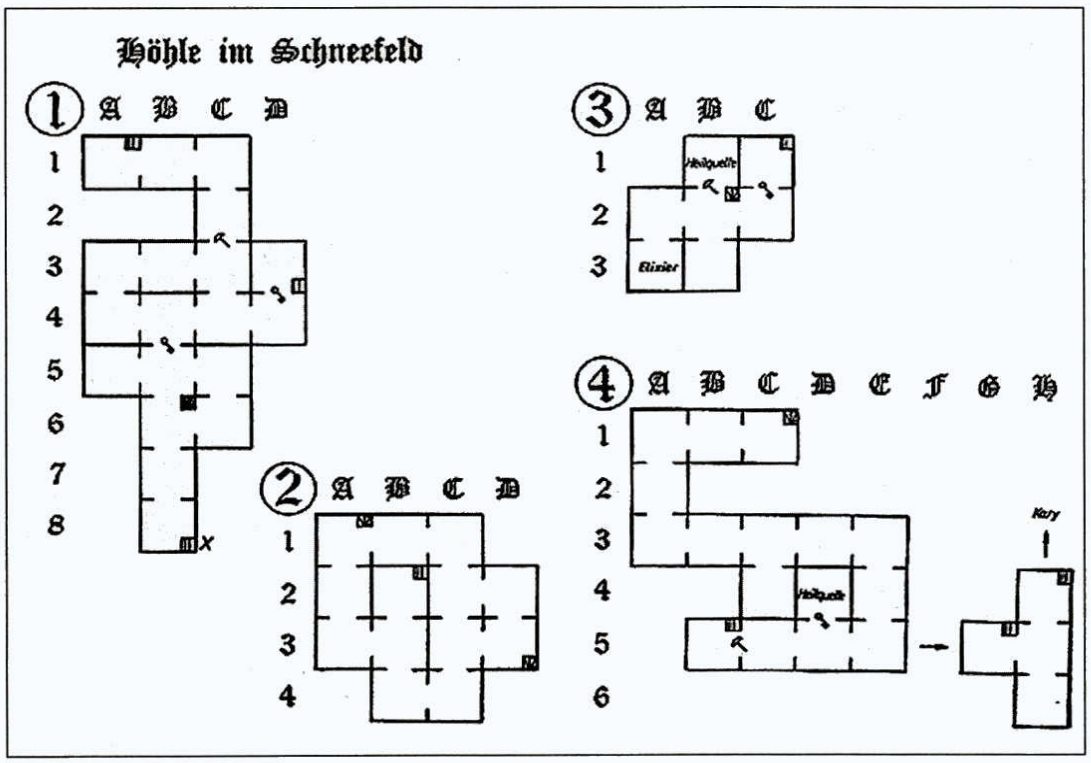
☎ 0201/777225

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAME BOY * NEO GEO



Watts in der alten Mine suchen. Deren Eingang liegt jedoch nicht dort, wo unter Gaia HÖHLE steht, sondern direkt unter dem letzten Buchstaben A unter GAIA. Gebt der Lore etwas Öl und die Fahrt geht los. Achtet auf die Spinnen und nutzt die Sichel um Schalter 2 und 3 – nicht 1 – nacheinander umzulegen. Nach einem etwas abrupten Stopp findet Ihr Euch in einem tiefer gelegenen Minenteil wieder. Ihr zieht weiter zum Rutschraum – wer etwas angeschlagen ist, sollte zuvor die Heilquelle aufsuchen. Folgt den Freilandwegen, durchquert die zwei folgenden Höhlen und stellt Euch dann dem riesigen Tausendfüßler. Relativ sichere Aufenthaltsorte sind links und rechts in der liegenden 8, die er vollführt. Habt Ihr ihn bezwungen, so bleibt eine Truhe mit feinstem Silber übrig. Besucht Watts gleich nach Eurem Abschied in der Zwergenhöhle und seht Euch an, was er geschaffen hat. Mit einer silbernen Rüstung steht dem Betreten des Gaia-Passes nun nichts mehr im Wege – vergeßt nicht, vorher noch Eisenschild und -rüstung an die Zwerge zu verkaufen.

Der Gaia-Paß birgt keine nennenswerten Schwierigkeiten. Im Anschluß umrundet Ihr den Wald und den kleinen Berg an der Südküste und überquert den Fluß links über dem oberen GAIA. Ihr müßt Euch dazu durch eine der fünf Tannen bei dem Hotel kämpfen und einen kleinen Umweg machen, denn der direkte Weg, ein kleiner Schleichpfad, endet vor einem unpassierbaren Baum(-stumpf). Schwingt Euch auf die Kuppe neben Ketts und weiter auf die kleine, G-förmige Insel – an der Heckflosse des gelben Propellerwalfisches ist der Eingang des Flugschiffes. Nachdem Ihr Euch an Deck gehangelt habt, findet Ihr linker Hand eine Tür, die in die Untiefen des Schiffs-



rumpfes führt. Hütet Euch vor den ringespeienden Glubschaugen und fallt nicht auf die Gespenster rein: man kann sie mit dem Silberschwert nicht erledigen, ein oder zwei Feuerbällen hingegen haben sie nichts entgegenzusetzen. Geht dann in den Raum mit den zwei Schaltern und erledigt die Werwölfe, bevor Ihr den rechten betätigt. Das Werwolfsquartier oberhalb des Gangendes hilft müden Kriegern wieder auf die Beine – Eure Gefährtin ist im gegenüberliegenden Raum. Dicke Mauern und Stahlstäbe, die selbst Euer Feuerball nicht schmilzt und kein Schwert einschlägt, trennen Euch von dem Mädchen. Bogard hat den rettenden Einfall: Was nicht geht, das wird geschoben und wer nicht durch die Tür kann, den kann man vielleicht durch das Fenster schleusen. Eilig begibt sich Euer Held, Bogard als Schutz für die Holde zurücklassend, auf das Vorderdeck, metzelt die sich ihm entgegenstellenden Monsterschwärme und steigt die Leiter zu den Fenstern hinab. Vor diesen angekommen, gibt Euch das Mädchen gerade das Amulett, als Julius auftaucht und Euren Helden von der Stiege putzt. Doch sein Heldenglück verläßt ihn nicht ganz – er kracht direkt durch das Strohdach von Amandas Haus in Menos. Dort müßt Ihr tatenlos zusehen, wie Euer bewußtloser Kämpe von Ihr des Amulettes beraubt wird. Nach dem bösen Erwachen geht Ihr zunächst in den Waffenladen

FLASHBACK - VIDEOGAMES -, EMIL-NOLDE-STR. 13, 59192 BERGKAMEN

Tel.+Fax: 02307/61532 # Tel.+Fax: 02307/61532 # Tel.+Fax: 02307/61532

SUPER NINTENDO dt.-Versionen

AERO THE AKROBAT	133.95
ALFRED CHICKEN	133.95
ASTERIX	116.95
BATTLETOADS	117.95
BUBSY	117.95
CALIFORNIA GAMES 2	117.95
CAPTAIN AMERICA	133.95
CHAMPIONSHIP POOL	133.95
CONGO'S CAPER	117.95
CRASH DUMMIES	125.95
CYBERNATOR	125.95
F-1 POLE POSITION	129.95
JURASSIC PARK	125.95
LAGOON	133.95
MAGIC SWORD	129.95
MORTAL KOMBAT	139.95
MYSTIC QUEST LEGEND	97.95
PIERRE LE CHEF	133.95
PLAYER MANAGER	125.95
PLOK	97.95
POCKY & ROCKY	133.95
POP'N TWIN BEE	125.95
STAR WING	117.95
STRIKER	125.95
SUNSET RIDERS	133.95
SUPER BOMBERMAN	119.95
SUPER JAMES POND	120.95
SUPER MARIO ALLSTARS	97.95
SUPER TURRICAN	119.95
TERMINATOR 2 - ARCADE	125.95
THE LOST VIKINGS	117.95
WING COMMANDER SM	133.95
WORLD CUP SOCCER	125.95
WWF ROYAL RUMBLE	133.95

SUPER NINTENDO IMPORT-Versionen

ART OF FIGHTING us.	139.95
CLAYMATES us.	129.95
COOL SPOT us.	129.95
DAVID CRANE TENNIS us.	129.95
DUNGEON MASTER us.	145.95
FINAL FANTASY ADV. 2 us.	131.95
FINAL FIGHT 2 us.	135.95
FLASHBACK us.	129.95
GOOF TROOP us.	129.95
HUMANS us.	129.95
INT. TENNIS TOUR us.	129.95
MECHWARRIOR us.	119.95
NFL FOOTBALL us.	129.95
PIRATES GOLD us.	139.95
ROCK'N ROLL RACING us.	129.95
ROCKY RODENT us.	129.95
STREETFIGHTER II TURBO us.	149.95
SUPER FAMILY TENNIS jp.	139.95
UTOPIA us.	129.95
WORLD HEROES us.	149.95
YOUNG MERLIN us.	139.95
weitere SNES-Spiele lieferbar.	
SNES-ZUBEHÖR:	
ACTION REPLAY PRO dt.	109.95
FÜNF-SPIELER-ADAPTER	59.95
SFX KONVERTER	39.95
ASCII PAD	49.99
SCORE MASTER	95.99
SV 334 PRO PAD	34.99
SV 336 PRONEO I	89.99
SV 337 PRONEO II	69.99
SV 338 TOPFIGHTER	139.99
weiteres Zubehör lieferbar.	

MEGA DRIVE dt.-Versionen

BILL WALSH FOOTBALL	119.95
BUBSY	109.95
COOL SPOT	116.95
DAVIS CUP TENNIS	109.95
FLASHBACK	119.95
FORMULA ONE	125.95
GENERAL CHAOS	119.95
JUNGLE STRIKE	119.95
JURASSIC PARK	119.95
MORTAL KOMBAT	125.95
OTTIFANTS	115.95
R.B.I. BASEBALL	119.95
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	109.95
STREETFIGHTER 2 CHAMP.	125.95
STRIDER II	109.95
ULTIMATE SOCCER	119.95
WWF ROYAL RUMBLE	125.95
X-MEN	99.95
weitere Spiele lieferbar.	
MEGA CD	
MEGA CD II + SPIEL dt.	599.00
BLACK HOLE ASSAULT dt.	109.95
DRACULA dt.	119.95
PRINCE OF PERSIA dt.	119.95
WILLY BEAMISH dt.	119.95
weitere CD-Spiele lieferbar.	
MEGA DRIVE-ZUBEHÖR:	
ACTION REPLAY PRO dt.	109.95
SIX-BUTTON JOYPAD	49.95
SV 434 PRO PAD	34.99
SV 437 PRONEO II	69.99
weiteres Zubehör lieferbar.	

HANDHELDS

LYNX

BATTLEWHEELS	89.00
GORDO 106	89.00
JIMMY CONNERS TENNIS	89.00
LEMMINGS	89.00
QIX	69.00
SWITCHBLADE II	69.00
ULTIMATE CHESS CHAL.	69.00
WORLD CLASS SOCCER	79.00
weitere LYNX-Spiele lieferbar.	

GAME BOY

ACTION REPLAY	89.95
BATTLETOADS RAG.WORLD	69.95
BUBBLE BOBBLE 2	69.95
DARKWING DUCK	79.95
JURASSIC PARK	79.95
MORTAL KOMBAT	79.95
RAGING FIGHTER	69.95
WWF SUPERSTARS 3	69.95
weitere GB-Spiele lieferbar.	

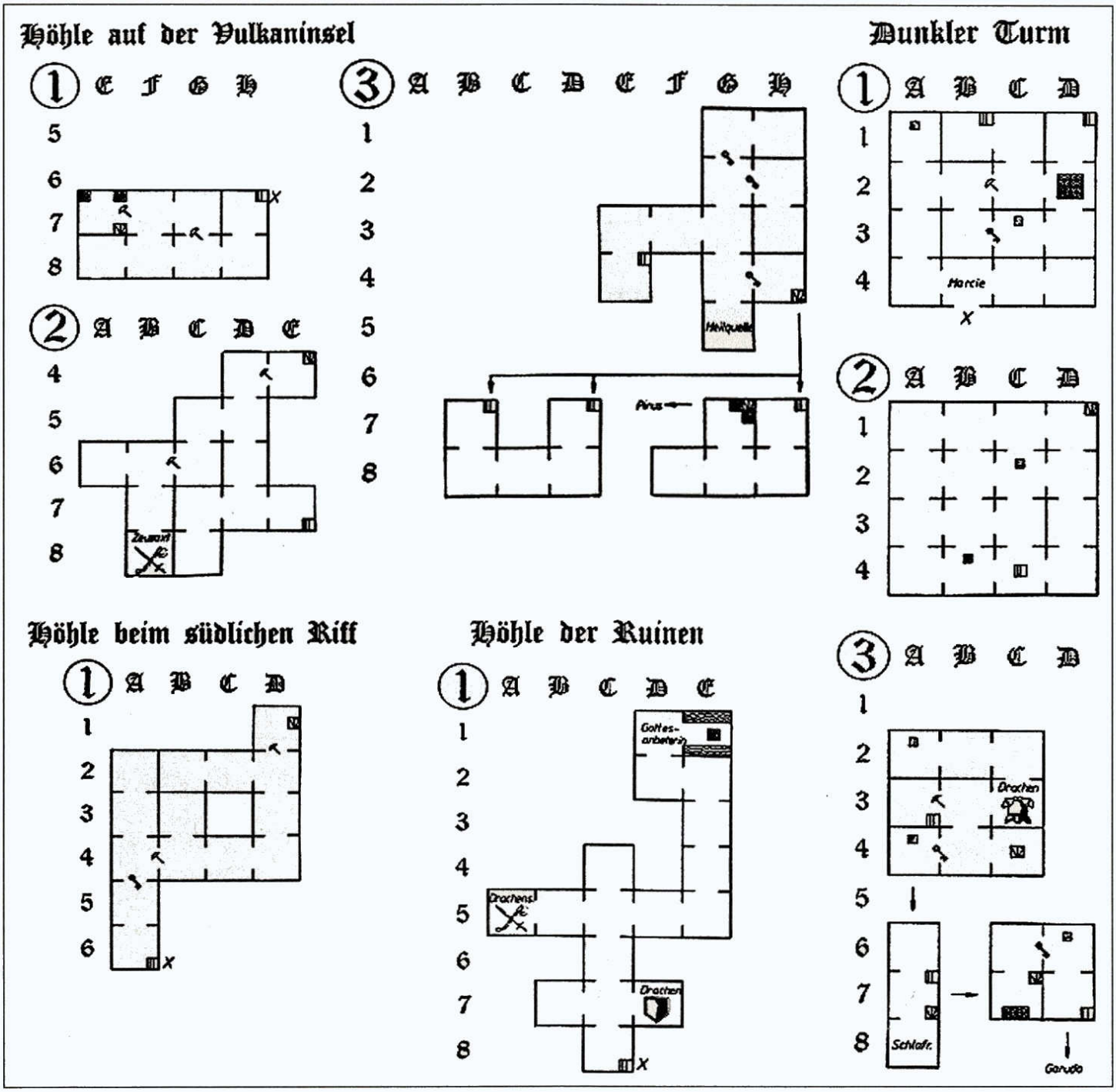
GAME GEAR

ACTION REPLAY	99.95
DRACULA	89.95
HOOK	89.95
JURASSIC PARK	89.95
MORTAL KOMBAT	99.95
STREETS OF RAGE 2	89.95
WORLD CUP SOCCER	89.95
weitere GG-Spiele lieferbar.	

Lieferung per Nachnahme +10,- oder per Vorkasse +5,-

Druckfehler, Irrtürmer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware). Vorbestellungen im voraus möglich. Unsere aktuelle Preisliste erhaltet Ihr gegen einen frankierten Rückumschlag DM 1.- (Bitte System angeben). Geschäftsführer: Mischa Hildebrand

FLASHBACK - VIDEOGAMES - TEL.+FAX: 02307/61532 **# Händleranfragen erwünscht #**



um Euch einen durchzugskräftigen Speer zuzulegen und sprecht dann mit allen Einwohnern, wobei Ihr etwas Interessantes über ein Tier namens Dodo erfahrt. Geht der Sache auf den Grund und folgt dem Hinweis des Jungen nach in den Wald im Norden. Nehmt die Stege bei dem Krämerladen im Süden und überquert zwischen START und FLUGSCHIFF mit der Peitsche den Fluß. Dort liegt tatsächlich zwischen den Bäumen ein großes Ei, welches bei Berühren den Laufvogel Dodo freigibt, der sich gern als flinkes Reittier zur Verfügung stellt, mit dem sich auch große Entfernungen zügig und vor allem sicher überwinden lassen. Sprintet gleich mit ihm nach Jadt. Aus den Informationen, die Ihr sammelt, läßt sich unschwer schließen, was geschehen ist. Verlaßt die Stadt und lauft zu den drei Palmen zwischen JADD und MENOS. Erschlagt dort eine der Echsen und das Zeichen großen Mutes ist Euer. Der Junge verrät Euch nun den Weg. Spätestens jetzt ist Euer Knobelinstinkt gefragt. Wer ohne auskommen will, läuft einfach zu der Oase unten links. Dort findet Ihr zwei einzeln stehende Palmen, um die Ihr eine liegende 8 vollführen müßt. Mit einem Krachen öffnet sich dann der geheime Eingang zu der Frau mit dem tödlichen Blick. In der Höhle trefft Ihr zuerst auf die bereits nach der Träne forschenden Amanda. Macht, wenn nötig, zunächst einen Abstecher zu der Heilquelle und der Goldrüstung, falls Ihr noch keine habt und schaltet Euch dann zu dem Eiszauber durch – er erscheint wie gehabt erst nach dem Dahinscheiden aller den Raum verunstaltenden Ungeheuer. Übt Euch dann im Schneemannschieben: im zweiten Raum hilft auch die neuerlernte Formel dabei. Durchquert dann einfach die folgenden zwei Räume und stellt Euch der Medusa. Sie wirft mit Schlangen um sich – weicht diesen aus und gebt Ihr, wenn sie stehenbleibt, Saures. Amanda stellt nach dem Scharmützel einen Biß der unwirschen Dame fest, was eine Verwandlung in eine Gorgo bedeutet. Ihr Dahinscheiden ist tragisch, denn sie opfert sich für ihren Bruder und erbittet durch Euren Helden den

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Nur gnadenlos zu den Preisen !

Spiele
Mega Drive ab 19,90
Super Nintendo ab 39,90
Game Boy ab 19,90
Game Gear ab 19,90
3DO-lieferbar

Lieferbedingungen
Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Alle Sendungen an uns müßen frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir generell nicht an. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. **Stand 20.08.93**
Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit

Gnadenlos GmbH
Postfach 80743
81607 München 80

Info-Gutschein !!!

(Dafür, bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: .....
Anschrift: .....
.....

Systeme:
- Super-Nintendo ☐
- Sega Mega Drive ☐
- Sega CD ☐
- Game Boy ☐
- Game Gear ☐

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES
Grunewaldstraße 81
10823 Berlin
0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spieleverleih/Verkauf · Fachberatung

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

RAGUZI
HR-A 2899, Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
Tel. 02 28/45 37 63 * Fax 02 28/45 40 19

*** SUPER NINTENDO (D) ***	
Mystic Quest	95,00 DM
Streetfighter II – Turbo	135,00 DM
Super Mario Allstars	95,00 DM
*** MEGA CD (D) ***	
Mega CD 2 inkl. Road Avenger	575,00 DM
Mega CD 2 ohne Spiel	500,00 DM
*** MEGA DRIVE (D) ***	
T.M.H. Turtles – Tournament Fighters	125,00 DM
Zombies	95,00 DM
*** GAME GEAR (D) ***	
Game Gear 4-Fun	235,00 DM

NEU!!! – Ab sofort führen wir MANGA-Videos in ausreichender
NEU!!! – Stückzahl – Versand nur gegen Altersnachweis.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr
Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

WOLF SOFT Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart – Umschalter

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter	159,99 DM
4-fach Umschalter	189,99 DM
7-fach Umschalter	269,99 DM

Umbauten

Japan Umbau us Engine/Duo	99,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz und ja./us. mit Schalter	55,55 DM
Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & ***(bei 60Hz 20% schneller)***	
Modulkompatibilität dt/us/jp	99,99 DM

Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians.	79,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo !!!	44,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo !!!	44,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel	49,99 DM
Hifiadapter für RGB Kabel	29,99 DM
Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart	45,99 DM
Spezialanfertigungen	ab 39,99 DM

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

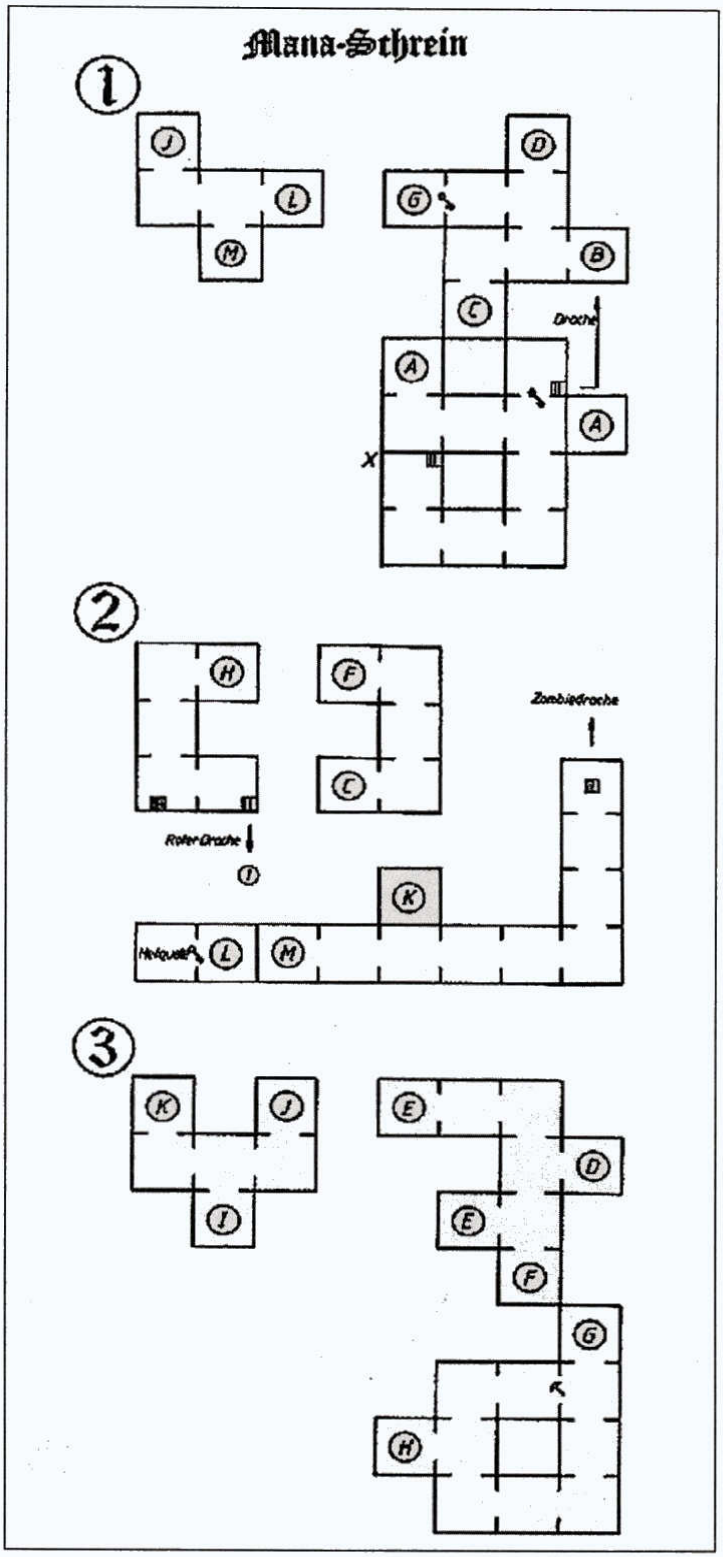
Mega Drive 3er Set 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

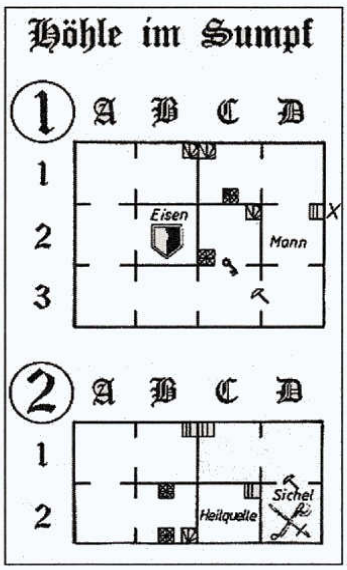
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax:0 26 22 / 8 35 83

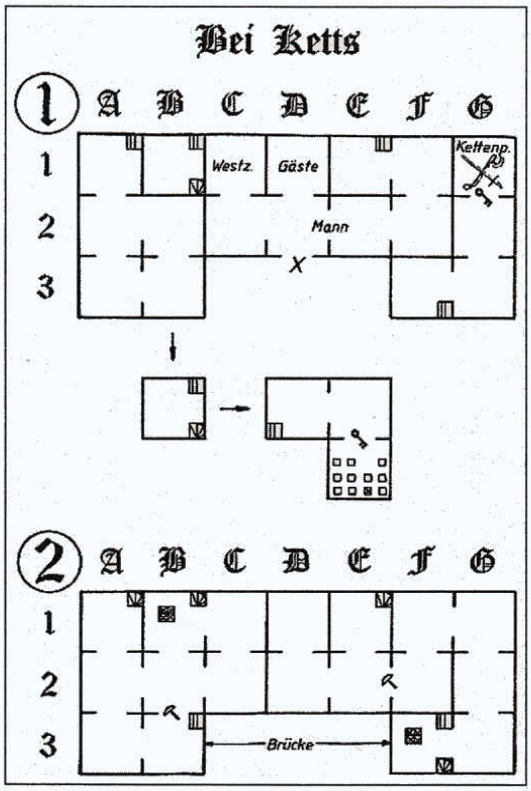
INTERFACE



Tod. In Davias Thronsaal geht Ihr in dem Raum mit den vier Schaltern vom Gitter aus entgegen dem Uhrzeigersinn die vier Schalter ab und findet in den Gewölben die Streitaxt, wobei ein von Euch zu bauender Schneemann den Weg freimacht. Die mit einem X gekennzeichnete Tür kann nur in einer Richtung durchschritten werden und ist von dem Treppenraum rechts oben aus unpassierbar. Steigt dann Davias aufs Dach und hütet Euch vor den Zauberkugeln, die links und rechts aus seiner Jongliernummer ausbrechen – mit der (bei voller Kraftleiste) geworfenen Streitaxt und Lesters Bogenkünsten wird ihm die Gaukelei rasch vergehen. Doch er hat noch eine böse Überraschung für den Sieger parat: Das Amulett wird bereits von Garuda nach Glaive gebracht.



Marschiert jetzt erst einmal schnurstracks nach Jadt zurück, wo Lester ein Requiem auf Amanda anstimmt, damit das giftige Gas vertreibt und Euch den Blockzauber übergibt. Holzt Euch nun durch den kleinen Wald westlich von START zu dem linken Wasserfall und überquert diesen. Dort steht Euch ein kleines Höhlenabenteuer bevor, an dessen Ende eine garstige Metallkrabbe schon ihre edelstählernen Zangen wetzt. Durch Seitenwechsel zur rechten Zeit und den rechten Schlag im rechten Moment könnt Ihr sie bald links liegen lassen und Krämer- und Waffenladen besuchen. Mit Helm, Rüstung und Schild aus Opal hackt sich Euer Streiter weiter bis zur Küste und der Höhle im Unheimlichen Berg durch. Haltet Euch genau an die Karte und geht zunächst zu dem Zyklopen, wo es den Morgenstern gibt, der endlich die stauraumfressenden Pickel unnötig macht. Laßt Euch von dem Schalterraum nicht allzusehr ärgern, es müssen nicht alle vier Kisten auf die Schalter, nehmt nach dem Verteilen einfach eine Kiste zurück, kürzt nach dem Stelldichein mit Poliphems Enkel den Rückweg durch den Trugraum ab. Aus dem Türrahmen heraus heißt es mit dem Morgenstern den Blechknaben traktieren, der dann den Blitzzauber rausrückt. Habt Ihr die nächste Brücke überquert, bricht diese beim Betreten des Geheimganges zusammen. Ihr gelangt durch die geheime Passage an den Wasserfall von Burg Glaive. Beherzt tretet Ihr ein, haltet Euch links und entert die Festung durch den kleinen Seiteneingang. Lauft in den Abwässerkanälen immer links an der Wand entlang, dann erreicht Ihr auf Anhieb die Treppe aufwärts. Klettert dann an der Liane den Turm hinauf, steigt die Stufen dort hinab und die nächsten Stufen gleich wieder hinauf. Auf der so zu erreichenden Plattform erwartet Euch eine fliegende Chimäre. Haltet Euch in der Mit-



Billiger geht's nicht !

0921-51 34 01

Super Nintendo

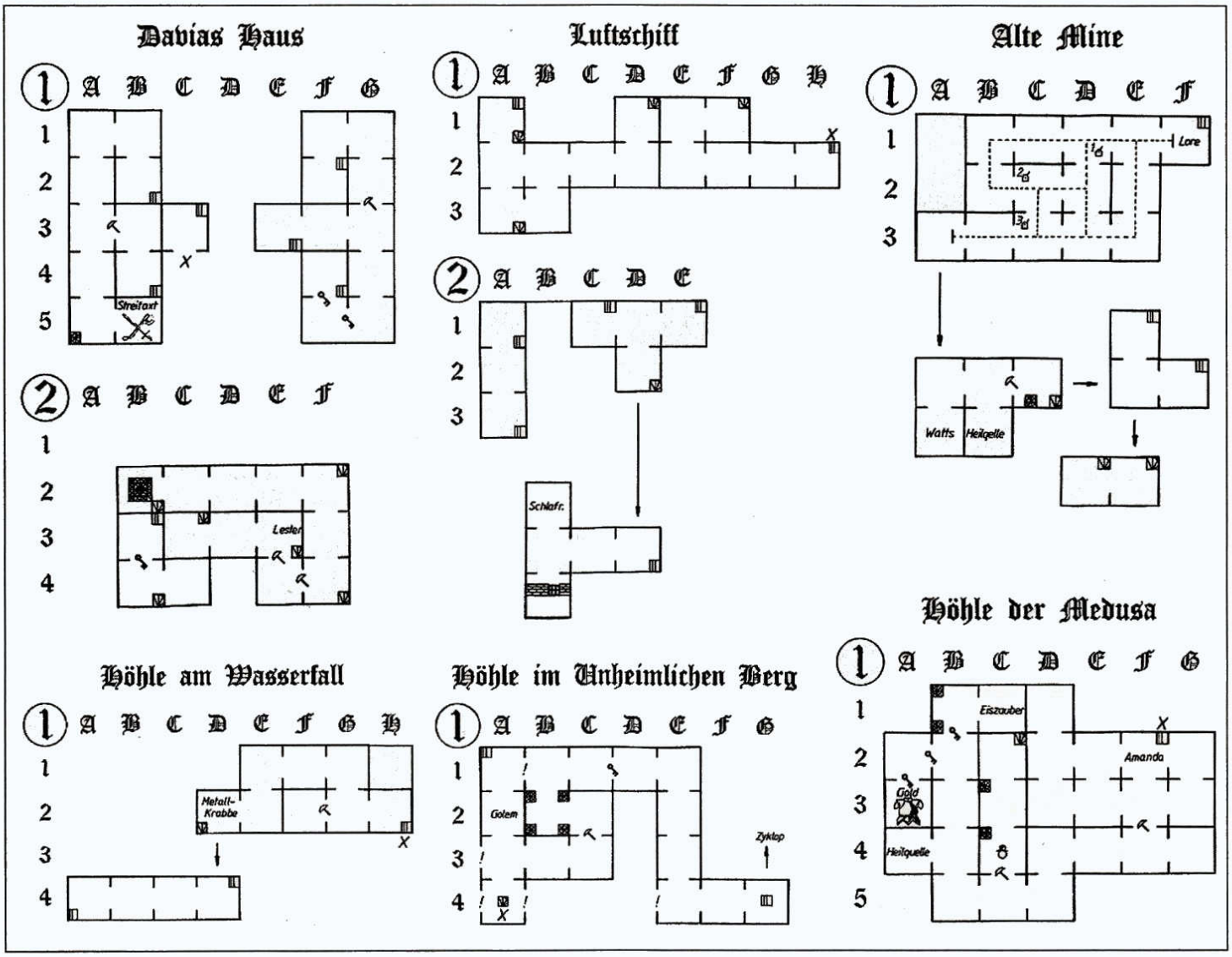
Händler erwünscht

Adv. of Dr. Franken us.	119.95	Dracula us.	107,95	Pierre le Chef dt.	129,95	Top Gear II us.	123.95
Arco the Acrobat	123.95	Dungeon Master us.	129,95	Pop n´Twin Bee dt.	Vorb.	Troddlers us.	109.95
Aladin	139.95	E.V.O. us.	119,95	Powermonger dt.	118,95	Ultimate Fighters us.	129.95
Alien vs Predator us.	99.95	Eye of the Beholder us.	139.95	Rock n´Roll Racing us.	119.95	Untouchables us.	127.95
Andre Agassi Tennis us.	119.95	Family Feud us.	114.95	Rocky Rodent us.	119.95	Utopia us.	117.95
Art of Fighting us.	139.95	Final Fight II us.	114.95	Rocky/Bullwinckle us.	99.95	Vegas Stakes us.	99,95
Asterix dt.	115.95	First Samurai us.	99,95	Run Saber us.	125.95	We´re back us.	124.95
Back to the Future II	Vorb.	Harley´s Adventure dt.	99,95	Secret of Mana us.	144.95	Wicket 18	119.95
Barbie us.	129.95	Goof Troop us.	109.95	Seventh Saga us.	134.95	Wing Commander II	119,95
Batman Returns us.	109,95	J. Connors Tennis dt.	108,95	Shadow Run us.	118,95	World Heroes us.	139.95
Battle Blatze us.	109.95	J. Madden Footb.94 us.	125.95	Sim Ant us.	121.95	WWF Royal Rumble dt.	129,95
Battle Cars us.	119.95	Jungle Strike dt.	129.95	Slap Shot Icehockey us.	114,95	Yoshie´s Cookie	114,95
Bio Metal us.	124.95	Last Action Hero	122.95	Starfox us	99.95	Yoshi´s Safari us.	89.95
Blues Brothers	113,95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Star Wars II us.	Vorb.	Zombie ate my N. us.	124.95
Boxing Legend us.	124.95	Lord of Rings us.	123.95	Streetfighter II turbo	135.95	60 Hz Adapter	49.95
Bubsy us.	118,95	Lost Vikings us.	108,95	Striker dt.	119.95		
Bulls vs. Blazers us.	74,95	Mario all Stars dt.	95,95	Super Battletoads us.	119,95	**Ruft an: 0921-51 34 01**	
Captain America us.	129.95	Mario is Missing us.	119,95	Super Aquatic Games us.	99.95	**Mo.-Fr.: 11-20 Uhr**	
Cacoma Night us.	89,95	Mario & Wario us.	Vorb.	Super Battleship us	114.95	**Sa.: 10-14 Uhr**	
Ceasars Palace us.	119.95	Mechwarrior us.	119.95	Super Bomberman	119.95		
Champion Pool us.	124.95	Mortal Combat	129.95	Super Conflict us.	108,95		
Clay Fighter us.	134.95	NBA Tecmo Basketb.us	118,95	Super James Pond II us.	114.95		
Clay Mates us.	119.95	NFL Football Fury us.	99,95	Super Off Road II us.	119.95		
Cliffhanger us	119.95	NHL 94 us	122.95	Super Swiv dt.	138,95		
Cool Spot	119.95	Operation L. Bomb	127.95	Super Valis IV us.	108,95		
Daffy Duck us.	124.95	Out to Lunch	123.95	Super Widget us.	115.95		
Dead Dance us.	129.95	Pac Attack us.	105.95	T-2 Judgement Day us.	124.95		
Death Bread us.	Vorb.	Plok us.	129.95	Tazmania us.	108,95		
Dennis the Menace us.	126.95	P.T.O us.	139.95	Tecmo Bowl us.	134.95		

Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab Nov/Dez 93.
dt.= deutsche Version. us.= amerikanische Version. Importspiele ohne dt. Anleitung.
Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird umgetauscht. Unverbindliche Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Wechselkursschwankungen vorbehalten. Preise zzgl. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyrightinfo: All Charakters & Names are Trademark of Their Respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402



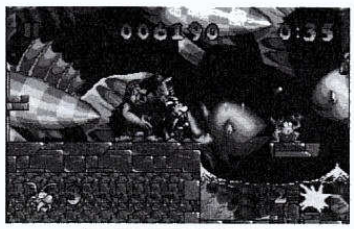
te und startet bei Feindberührung den Heilzauber. Gelingt es Euch, den Großgegner zu überwinden, öffnet sich ein Weg, der Euch zu dem Mädchen führt. Begebt Euch mit ihr in den inneren Breich der Burg und findet den finsteren Dark Lord, um ihm das wichtige Artefakt wieder abzujagen. Steigt vorher aber noch die Leiter herunter, welche parallel zu der Liane vom Hinweg verläuft. Im inneren Burgbereich ist nämlich wieder ein kleiner Nebeneingang, wo Ihr einen versteckten Magie Shop findet, in dem acht Betten und ein Händler nur darauf warten, Eure LP und MP aufzustocken. Nach dem Kräftesammeln geht es wieder zurück auf den Wehrgang, dem Ihr tapfer um eine Biegung folgt und dann durch eine weitere Seitentür endlich ins Innerste der Burg gelangt. Besorgt Euch das Kraftschwert und stellt damit den dreisten Finsterling (Treppe in Raum A2 auf Ebene 1). Mit gezielten Schlägen vermögt Ihr behelfs dieser Waffe Dark Lord zu schwächen und Euch die so von ihm abgezogenen Lebenspunkte für Euren LP-Haushalt gutzuschreiben. Das Amulett, welches Ihr erringt, ist eine Fälschung, und als Ihr die junge Dame mitnehmen wollt, ist Euch bereits jemand zuvor, gekommen. Vor der Burg werden dann erneut böse Vorahnungen Wirklichkeit: Die Schöne scheint wie in Trance und läuft zu den Wasserfällen. Ihr eilt ihr nach und wieder unterbricht Erzgauner Julius dieses nervenaufreibende Spiel: Die Holde ist in seiner Gewalt und folgt nun seinem Befehl, das Amulett zu mißbrauchen, um den Schutzzauber um den Baum zu brechen. Umsonst versucht Euer Kämpe, sie davon abzuhalten. Statt dessen muß er hilflos mitansehen, wie der letzte Erbe von Vandol die Macht des Mana-Baumes an sich reißt und sein wehrloses, weibliches Opfer die Wasserfälle umkehren läßt.

In der Kristallwüste erlangt Ihr Euer Bewußtsein wieder und erlebt nur nebelhaft, wie Euer Dodo Euch findet und in die nahe Stadt Isch trägt. Dort trefft Ihr Bogard wieder, der ebenfalls aus dem Luftschiff geschleudert und gerettet wurde. Euren Recken plagen mittlerweile ernste Selbstzweifel. In seiner Sorge fängt er Streit mit dem alten Ritter an, der ihn prompt hinausweist. Dort trefft Ihr Bogards Retterin Sarah. In Eurem Helden erkennt sie den Retter ihrer bedrohten Welt. Es scheint, als seid Ihr wirklich der, von dem alle sagen, daß er die Finsternis vertreiben und das Land schützen wird. Sprecht mit den anderen Leuten dort, besucht den Waffenladen (die Flammenpeitsche ist in der Schneewüste sehr hilfreich) und geht dann zu Dr. Bowow ins Labor: Euer Dodo hat Schwimmbeine erhalten. Kehrt noch einmal zu Bogard zurück und redet mit ihm, dann erfahrt Ihr, daß Julius bereits die Macht des Mana-Baumes an sich gerissen hat – jetzt kann nur noch das legendäre Schwert EXCALIBUR ihn aufhalten. Bogard schickt Euch noch einmal zu Dr. Bowow, wo Ihr wichtige Reiseinformationen erhaltet. Um Wendel zu erreichen, müßt Ihr mit dem Robododo zum Pier an der Nordküste und dann weiter nach Norden über das Wasser laufen. Ihr kommt so (im Rotationsverfahren) zur Südküste, der Ihr nach rechts bis zum Pier unter Wendel folgt. Im Tempel der Stadt sucht Ihr jedoch vergebens nach Cibba, der sich in Lorim

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Street Fighter II Champ. Edi. MD (24 MB) 134,-

The Ottifants (Okt) MD 89,-


Asterix MD 119,-

Mega CD II
1 Jahr Garantieohne Spiel
579,-

Mega Drive

Mega Drive II o. Sp. 199,-
Mega Drive II incl. Aladdin 289,-
Mega Drive II Magnum Set (Incl. Super Hang On, Columns, World C. Soccer, Sonic II) 369,-
Street Fighter II-Special Edition (24 MBit) 134,-
6 Button Control Pad 39,-
6 Button Arcade Power Stick 89,-
Shinobi III 109,-
Rocket Knight Adventure 99,-
Jungle Strike 109,-
Aladdin (Nov.) 119,-
Shining Force 124,-
Flashback 119,-
The Ottifants 89,-
WWF Royal Rumble 129,-
Gunstar Heroes 109,-

Landstalker dt. Texte MD (Nov) 119,-

Chuck Rock II 109,-
F-1 109,-
Jurassic Park 119,-
Micro Machines 79,-
Landstalker (Nov.) 119,-
Ranger-X 109,-
NHL Hockey'94 119,-
Baseball 2020 109,-
Asterix 119,-
General Chaos 109,-
Popolous II-Two Tribes 109,-
Davis Cup World Tour 109,-
Gaunlet 4 (4 Spieler) 109,-
FIFA International Soccer (Dez.) 109,-
Zool (Nov.) 109,-
Bubsy 99,-
Heimdall 119,-
Sonic Spinball (Nov.) 109,-
Haunting 119,-
Winterolympics Lim. Edition 119,-
Ultimate Soccer (1-8 Spieler) 109,-
Mortal Kombat 129,-
Cliffhanger (Nov.) 89,-
Hook (Nov.) 109,-
Sensible Soccer (Nov.) 119,-
Puggsy (Nov.) 109,-
Wiz'n Liz (Nov.) 109,-
Zombies (Nov.) 99,-
Turtles Tournament Fighters (Nov.) 129,-
James Pond III (Nov.) 119,-
John Madden Football'94 (Nov.) 119,-
4 Way Adapter (EA) 69,-

Master System

Asterix 2 84,-
Mortal Kombat 109,-
Sonic Chaos 89,-
Star Wars 79,-
Ottifants 74,-
Jurassic Park 89,-
Master of Darkness 79,-
F-1 79,-

Game Gear

Game Gear mit Columns 189,-
TV Tuner 149,-
Tom & Jerry 74,-
Jurassic Park 79,-
Sonic Chaos (Nov.) 79,-
F-1 79,-
Mortal Kombat 89,-
Robocop 3 79,-
Ottifants 74,-
James Pond II 79,-
Chuck Rock II 79,-

Mega CD II

Mega CD II mit Road Avenger (1 Jahr Garantie) 579,-
Mega CD II ohne Spiel (1 Jahr Garantie) 499,-
Sonic CD 89,-
Silpheed 89,-
Batmans Returns 109,-
Thunderhawk 109,-
WWF CD 89,-
Final Fight 89,-
Ecco CD 89,-

Super Nintendo

Super Mario All Stars 94,-
Street Fighter II Turbo Edition 139,-
Mortal Kombat 139,-
Aladdin (Nov.) 124,-
Goof Troop 124,-
Super Star Wars 2 (The Empire S.Back) (Dez.) 139,-
Mystic Quest 94,-
Cool Spot (Nov/Dez) 129,-
Trolls (Nov.) 129,-
Turtles Tournament Fighters (Nov.) 129,-
Zombies 129,-
Tazmania (Nov.) 139,-
Sunset Riders 139,-
Congos Caper 119,-
Mario is Missing 139,-
Hook (Nov.) 129,-
Bubsy 124,-
Equinox (Nov.) 139,-
Aero the Acrobat (Nov.) 139,-
Super Bomberman (Nov.) 109,-
Flashback (Nov.) 139,-
Rummenigges Player Manager 129,-
Chuck Rock (Nov.) 109,-
Skyblazer (Nov.) 129,-
Jurassic Park 139,-
The Lost Vikings (dt. Texte) 124,-
Battletoads in Battlemaniacs 124,-
Striker 129,-
Duffy Duck (Dez.) 144,-
Asterix 119,-
Super Turican (Dez.) 124,-
Nigel Mansells W. Championship (Nov.) 129,-

Game Boy

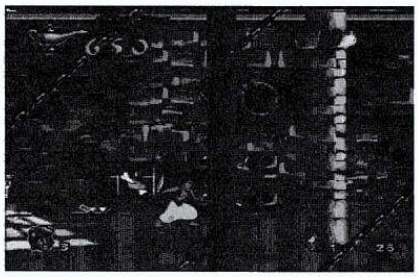
Jimmy Connorss Pro Tennis Tour 69,-
Zelda 69,-
Mortal Kombat 79,-
Darkwing Duck 69,-
Tiny Toon 2 69,-

NES

Tiny Toon 2 99,-
Darkwing Duck 94,-

Lynx

Lemmings 89,-
Jimmy Connors Tennis 89,-


Aladdin MD 119,-

Hammerpreise

nur 39,-DM

Game Gear: Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire Poker, Woody Pop
Master System: Bonanza Brothers, Cyper Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness, Super Kick Off

nur 49,-

Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ghoust & Ghouls, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football
Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker, R-Type, World Games

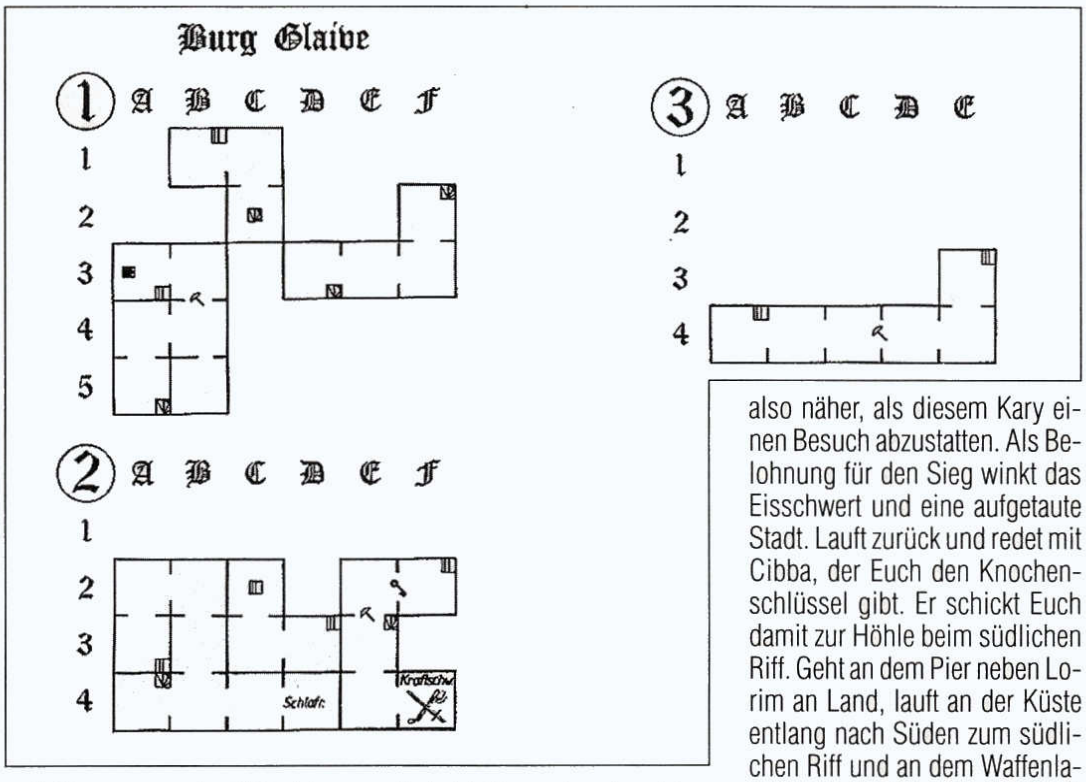
In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



aufhält, wo man seine Hilfe dringend benötigt.In Lorim erwartet Euch Väterchen Frost in Form von vereisten Menschen und Türen und der Regent klagt Euch sein Leid: Kary, eine der widerwärtigen Monsterschöpfungen von Julius, hält den Ort in seinen kalten Klauen, was böse Folgen haben kann. Nichts liegt also näher, als diesem Kary einen Besuch abzustatten. Als Belohnung für den Sieg winkt das Eisschwert und eine aufgetaute Stadt. Lauft zurück und redet mit Cibba, der Euch den Knochenschlüssel gibt. Er schickt Euch damit zur Höhle beim südlichen Riff. Geht an dem Pier neben Lorim an Land, lauft an der Küste entlang nach Süden zum südlichen Riff und an dem Waffenladen vorbei. Ihr befindet Euch jetzt im äußersten Nordosten und unter dem letzten Buchstaben F von (HÖHLE BEIM SÜDLICHEN) RIFF. Hier befindet sich der Eingang, der sich mit dem Knochenschlüssel passieren läßt. Die Krake, die Euch am Höhlenausgang erwartet, ist von der ganz unfairen Sorte, Taktik zwecklos, außer: Lebenszauber und eine starke Wurfwaffe. Gelingt Euch das Kunststück, öffnet sich donnernd die Felswand und Ihr schlüpft auf der Vulkaninsel wieder aus der Erde. In der Höhle dort gilt besondere Vorsicht vor den Lavalachen - wo immer Ihr sie durchqueren müßt, lauft nur mit vollen LP los und wendet bei Verlust derselben sofort den Lebenszauber an, sonst ist es um Euch geschehen. Daß es die Zeusaxt doch gibt, erfahrt Ihr auf der zweiten Ebene. Bei der Begegnung mit Pirus (die rechte Tür nehmen) wird sie Euch gute Dienste leisten. Dieser Feuerteufel läßt ein rostiges Schwert liegen, mit dem Ihr zurück nach Lorim zu Cibba geht. Dieser erklärt Euch nun den weiteren Weg zur Rettung des Mana-Baumes: Enthüllt den

Express Marketing Import Export

Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Game Gear

Kein Spiel über 99,90 DM

Super Nes		Mega Drive	
Prince of Persia	59,90	Out Run	49,90
Adams Family	59,90	Golden Axe	49,90
Joe & Mac	59,90	Splatter House	49,90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot!

Alte Landstraße 9 · D-78112 St. Georgen
Tel. & Fax: (0 77 24) 22 55

MEGA ☆ STAR
VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES			SNES			MEGA DRIVE		
Asterix	dt.	125,–	Wing Commander II	us.	129,–	Bubsy	dt.	109,–
Bubsy	dt./us.	129,–	Off Road the Baya	us.	119,–	Cool Spot	dt.	109,–
Cool Spot	us.	125,–	P.T.O.	us.	135,–	Jurassic Park	us.	115,–
Congos Caper	us.	99,–	Streetfighter Turbo	us.	145,–	Jungle Strike	dt.	119,–
E.V.O.	us.	135,–	Smash TV	us.	75,–	Rocket Night	dt.	109,–
F-Zero	dt.	75,–	Bomberman	dt.	119,–	Shinobi 3	us.	109,–
Goof Troop	us.	125,–	Goal	us.	109,–	Warsong	us.	85,–
Mario all Stars	dt. 98,–/us.	129,–	FX-Adapter		35,–	Adapter für US-Games		49,–
Royal Rumble	dt.	129,–	Demo Video Nr. 2			Joypad Verlängerung 2 m		12,–
Zombies at my Neighb.	us.	129,–	(70 mm 25 Spiele)		25,–	6-Button Joypad		59,–

NEU! Mega-CD 579,- + 1 Spiel ● Silphead Monkey Island Final Fight Jaguar Thunderhawk Sonic...usw.

Versand per NN zzgl. 8,- DM · F. Pfister u. Th. Mutter · 79730 Murg
☎ (0 77 63) 54 98 oder 89 85 FAX 62 99
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 / 15.00 - 20.00 Uhr

Verytex Games
Versand u.Laden

MEGA DRIVE
Landstalker dt.
Aladdin dt.

SUPER NES
Bomberman dt.
Streetf. Turbo dt.

Wir führen alle Artikel für Mega CD 2,Mega Drive und SNES sow.Zubehör.

Lieferung per NN plus 10.-DM Porto

Tel.030/6236113
Weichselstr.55
12045 Berlin

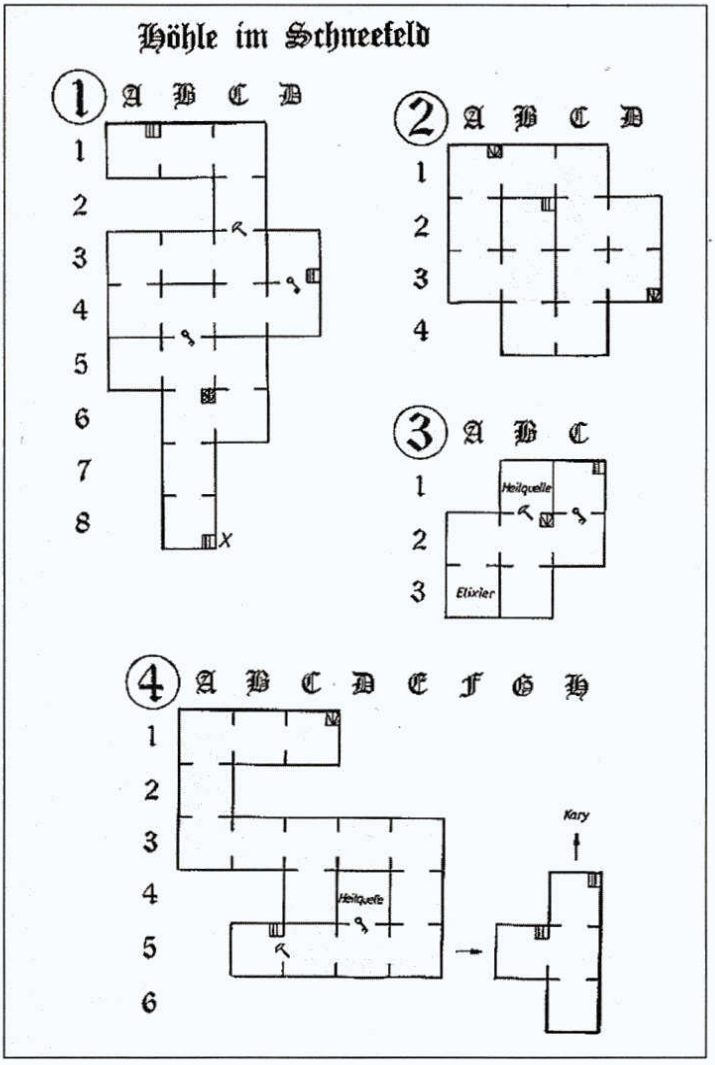
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

VIDEOGAME CENTER
ANKAUF – VERKAUF – VERLEIH

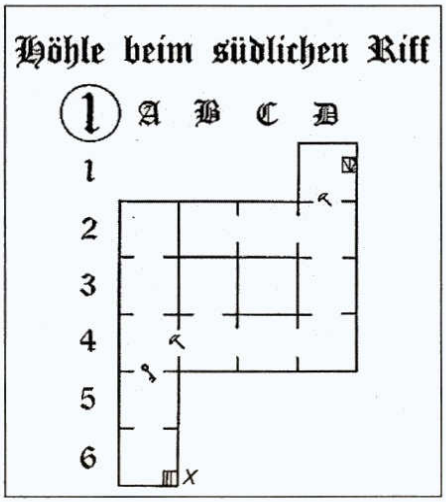
★ Mega Drive ★ SNES
★ PC Engine ★ NEO GEO
★ Game Gear ★ MEGA CD-ROM
★ Amiga ★ PC

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center
Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75



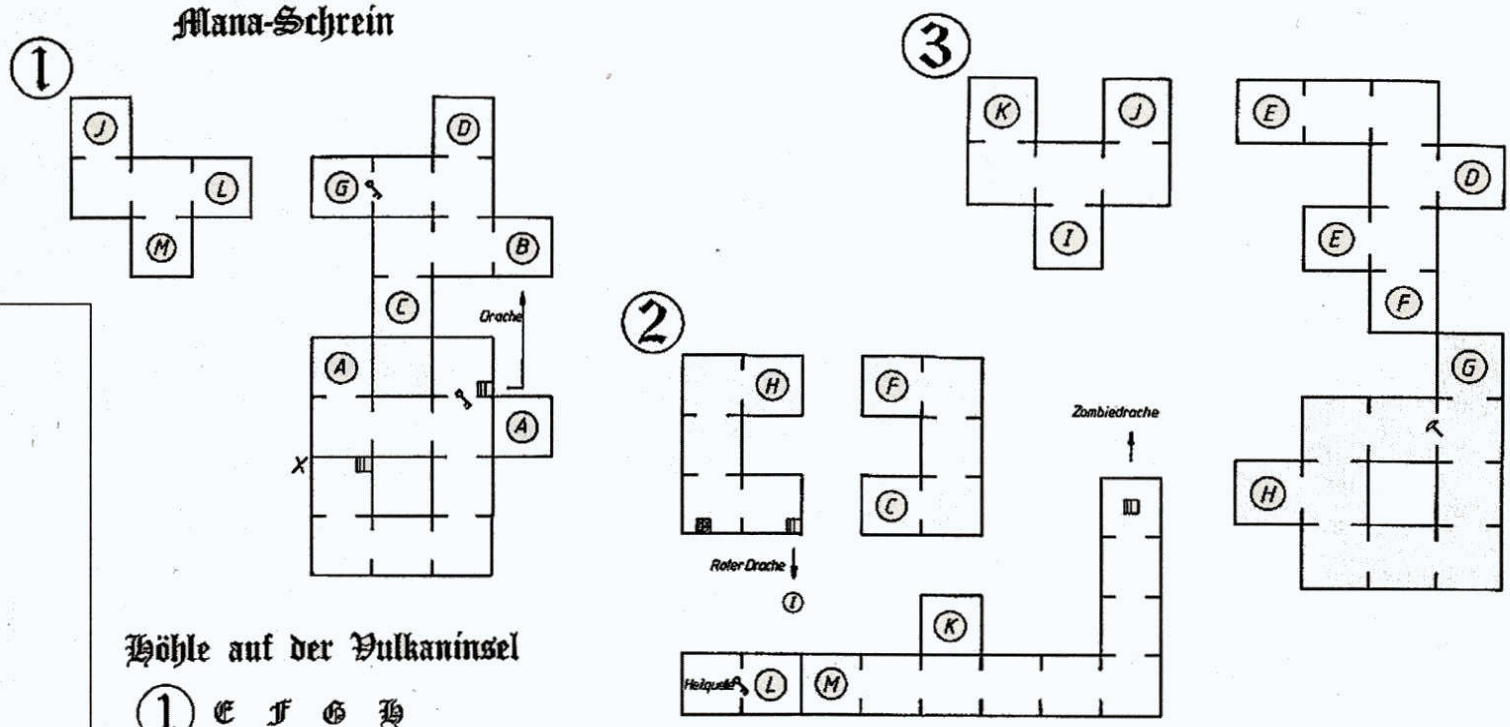
dunklen Turm, indem Ihr den alten Degen in der Höhle der Ruinen verwendet. Diese liegt in der Wüste bei Isch, fragt Dr. Bowow, wie Ihr sie findet. Wer den Bombenzauber noch nicht hat, macht sich spätestens jetzt auf zu der Höhle rechts neben der Vulkaninsel, der Pier dazu liegt in der Bucht östlich davon. Setzt dem Großgegner, auf den Ihr dort stoßt mit der Flammenpeitsche zu und weicht den Totenschädeln aus. Haltet Euch bei Eurer Rückkehr in der Kristallwüste an der Küste, dort gibt es eine Stelle, wo sich keine Ungeheuer tummeln, der zweite Kristall von rechts ist der verborgene Eingang zur Ruinenhöhle. Wendet den Bombenzauber auf ihn an und tretet ein. Nachdem Ihr Drachenschild und -schwert eingeheimst habt, erledigt Ihr die Gottesanbeterin. Stellt Euch dann in der angrenzenden Kammer mit dem rostigen Schwert auf den Schalter und es entfaltet seine Macht. Der dunkle Turm taucht nun auf, und zwar in einem Bild links neben KRISTALLWÜSTE. Als erstes trefft Ihr dort auf die Roboterdame Marcie, deren Begleitung äußerst praktisch ist. Die Schrifttafeln verraten Euch kaum



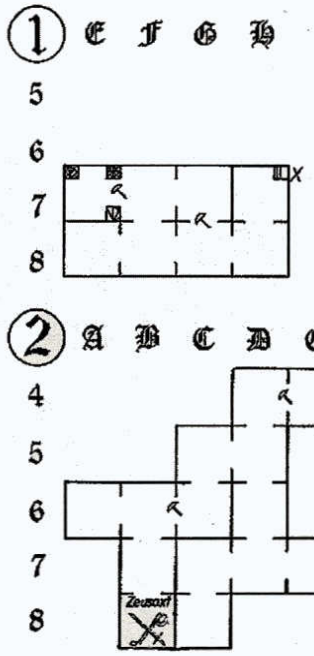
Gleich anfordern!
GRATIS
Musik-Katalog
Die schönste Musik für die ganze Familie
Super-stark: CDs, MCs, LPs, Maxis, T-Shirts, Videos und Singles schon ab 49 Pfg.
Das Beste unseres Jahrhunderts in 37.000 Top-MARKEN-Produkte-RIESENAUSWAHL jeden Monat neu! Von Klassik über Volksmusik bis superheißer Pop/Rock/Disco und Kinofilme auf Video:
Musik + Kino unendlich für Millionen!
Immer kostenlos u. unverbindlich. Kein Club, keine Kaufpflicht! Aber immer bestens informiert bei Dauer-TIEFST-Preisen! Einfach sofort Postkarte mit deutlicher Adresse an:
DISC Center
Abt. ZF D-97987 Weikersheim
Europas größtes Musik-Privatversandhaus
No.1 in music!

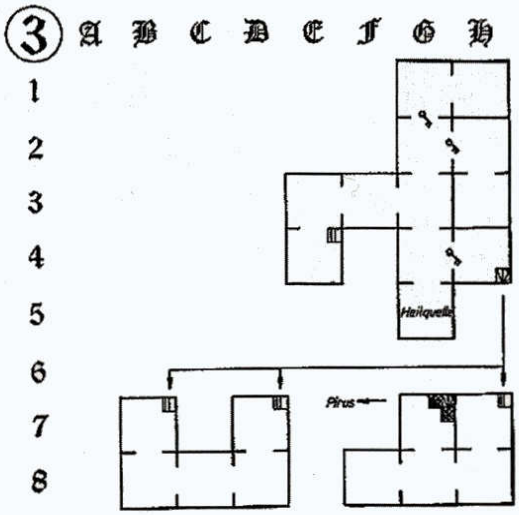
NEUERÖFFNUNG
Das Videospiel-Paradies
MARO
NEO-GEO Videofilm mit 35 Demos incl. Samurai Showdown und Art of Fighting
nur DM 39,–
Verkauf von Super Nintendo und Sega Mega Drive zu Tiefstpreisen.
UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:
NEO-GEO Konsole DM 749,–
Super Sidekicks DM 289,–
Samurai Showdown DM 369,–
Kaufpreis DM 1407,–
oder mtl. DM 87,31 (18 Monate).
Eff. Jahreszins 15,4 % Finanzierung über Hausbank.
Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO, Sega und Nintendo.
Schwarenbergstraße 46 (Nähe Hackstraße)
70190 Stuttgart
Telefon 07144/39924 · Fax 07144/34021

Mana-Schrein

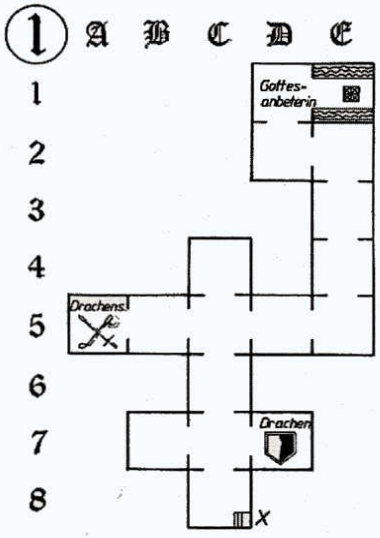


Höhle auf der Vulkaninsel

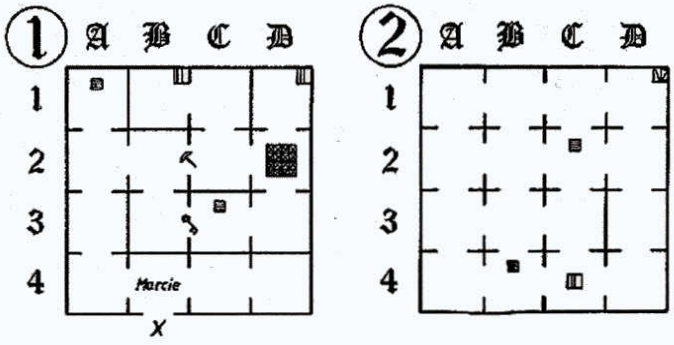




Höhle der Ruinen



Dunkler Turm



etwas von Wichtigkeit, Ihr könnt sie getrost ignorieren – nicht entgehen lassen solltet Ihr Euch hingegen die Drachenrüstung. Minotauren müßt Ihr in Ebene 5 zu Schneemännern machen, Garuda ist ohne Probleme zu schaffen. Doch als er verendet, beginnt der Dunkle Turm einzustürzen. Marcie wirft Euch über den Abgrund, aber sie selber kann ihn nicht überwinden. Nehmt nun noch einmal alle Kraft zusammen, denn die letzte Aufgabe liegt vor Euch: der Mana-Schrein. Ihn zu durchqueren ist durchaus haarig, seid vorsichtig und achtet darauf,

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT GAMES — SCHNELL UND TOP AKTUELL

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
US Konsole 2 Pads 1 Game RGB Kabel 349,-

Actraiser	99,-	Desert Strike	99,-	Mystical Ninja	119,-	Super Widget	119,-
Aerobiz	129,-	Dungeon Masters	139,-	Mystic Quest	99,-	Super Turrican	109,-
Aero the Acrobat	119,-	E.V.O.	129,-	Ninja Boys	109,-	Super of Read the Baja	119,-
Asterix	119,-	Fatal Fury	109,-	Operation Logik Bomb	119,-	Star Wings	119,-
Batmans Return	109,-	Final Fantasy II	129,-	Populous	99,-	Striker	119,-
Blues Brothers	109,-	Jurrasic Park	129,-	Run Sabber	129,-	The 7th Saga	129,-
Bubsy	109,-	Lock on	119,-	Rock & Roll Racing	119,-	Tuff N Uff	129,-
Bomberman & 4 Player ADP.	159,-	Mech Warrior	119,-	Rocky Rodent	119,-	Taz Mania	99,-
Cool Spot	119,-	Mario all Stars DT	99,-	Street Fighter 2 Turbo	149,-	Unchardet Waters	129,-
Congos Capper	109,-	Mortal Kombat	139,-	Sunset Riders	119,-	Wicked 18 Golf	119,-
Chester Cheetha	79,-	Micky Magical Quest	99,-	Super Aquatic Games	119,-	WWF Royal Rumble	129,-
Cybernator	109,-	Nigel Mansel Racing & Aktion Replay	199,-	Super James Pond	109,-		

Alle neuen Rollenspiele auf Lager !!! Aktion Replay Sega & SNES 119,-, US Adapter 39,-

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

Sega Pad 6 Buttom	49,-	Flash Back	119,-	Bubsy	109,-	Hook	99,-
ASCII Pad 6 Buttom	59,-	Gunstar Heros	109,-	Super Battle Tank	79,-	Jaguar XJ	109,-
4 Player ADP	65,-	Hardball III	119,-	X- Man	99,-	Monkey Island	109,-
Aerobiz	129,-	Jungle Strike	119,-	Ultimate Soccer	109,-	Night Trap	119,-
Aero the Acrobat	109,-	Mazin Saga	109,-	Pirates of Gold	119,-	Rise of the Dragon	109,-
Aladdin	119,-	Mortal Kombat	129,-	Land Stalker	129,-	Robo Aleste	99,-
Amezing Tennis	109,-	Mig 29	109,-	WWF Royal Rumble	119,-	Stella Fira	109,-
Blaster Master 2	99,-	NHLPA Hockey 94	119,-	**Sega-CD**		Spiderman VS Kingspin	99,-
Chuck Rock 2	119,-	Ranger X	99,-	AH-3-Firehawk	109,-	Terminator	119,-
Cool Spot	99,-	Rocket Knight ADV	109,-	Batmans Return	99,-	Terra Striker Silphead	109,-
Dashin Desperados	109,-	Shining Force	119,-	Cool Spot	109,-	Time Gal	99,-
Fantastic ADV of Dizzy	109,-	Street Fighter CE	139,-	Cobra Command	99,-	**CD Player US alte Vers.**	**599,-**
F-15 Strike Eagle 2	119,-	Tiny Toons	99,-	European Racers	109,-	**Und jede Menge mehr Spiele auf Lager**	
				Final Fight	109,-		

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN • MD Converter 39,- alle Spiele laufen auf dt. MD - Konsole

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46. 58566 Kierspe

TEL:02359/6466 FAX.02359/6266

Rüsten Sie Ihr **SUPER NINTENDO™** oder **SEGA MEGA DRIVE™** auf.

Wir liefern das nötige Tuning-Material.

Mogelmodule, Codebücher,
Entwicklungssysteme für Programmierer,
PC-Interface-Karten und alltägliches
wie z.B. Universal-Adapter,
Importgeräte
usw.

Kostenloses Infomaterial anfordern!

Wir führen
auch Handheld-
Zubehör

Trading & Support
Hofriedenstraße 26
A-6911 Lochau
Tel. (0 55 74) 4 84 01
Fax. (0 55 74) 4 80 93
(Aus dem Ausland 0043/5574/...)

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY		SUPER NES		MEGA DRIVE		PC-ENGINE jp	
Metroid II	33	Univ. Adapter	29	Japan Adapter	19	Streetfighter 2	115
WWF Superstars	33	Joypad (Turbo)	29	Joypad (Turbo)	29	Chooaniki	105
Nemesis	33	Prince of Persia	59	Whip Rush	25	Star Parodger	105
Shanghai	39	Axelay	69	Zero Wings	30	Rainbow Island	105
Bubble Bobble	39	Dino City	69	Batman	39	Bomberman 93	105
Probotector	39	Batmans Return	79	Toki	39	PC-Kid III	105
Boxxle	45	Blues Brothers	79	Newzealand Story	79	Parodius	99
Gremlins II	45	Final Fight II	79	Alien III	79	Dungeon Expl. II	99
Castlevania II	45	Adv. Islands	79	Aeroblaster	79	Gunhed	99
Bionic Commando	49	Tiny Toon	89	Rocket Knight	89	Legend HeroTonma	88
Home Alone II	49	Mario Allstars	89	Golden Axe III	89	New Adv. Island	88
Hook	49	Congo Caper	89	Splatterhouse 3	89	Lords of Thunder	88
Kid Dracula	49	Cool World	99	Cool Spot	99	SonSon II	77
Flintstones	49	Starwars	99	Flashback	109	Final Match Tennis	77
		Popn Twinbee	105	Jungle Strike	109	S. Longn. Goblin	77
NES		Roadrunner	105			Tiger Heli	66
Kung Fu	59	Dead Dance	105	GAME GEAR		Blue Blink	55
		Lost Vikings	105	Chuck Rock	39	Ninja Spirit	44
MASTERSYSTEM		Terminator	105	Shinobi II	39	Bravoman	44
Xenon II	39	Jaki Crush	105	Sonic II	39	Toilet Kids	33
		Bubsy	105	Jurassic Park	49	Armed F	33
LYNX		Starwing	109	Land of Illus.	49	Mr. Heli	25
Slime World	59	Bomberman	115	Street of Rage 2	49	Gomola Speed	25

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

CHAUD-SOFT SCHWEIZ

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz
Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr
Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES	Mega Drive	Neo Geo Pal/RGB
Magical Quest	Streetfighter	Baseball Stars II
STAR FOX!!	Gynoug 48,-	Art of Fighting
Tiny Toons	Terminator	Super Side Kicks
Super Star Wars I/II	Desert Strike	Mutation Nation
Batman Returns	Ecco the Dolphin	Viewpoint jetzt lieferbar!
Parodius DT	Streets of Rage II DT	NeoGeo Games ab 175,-!!
Axelay DT.	NHLPA Ice Hockey	Verlangen Sie unsere
Cybernator	John Mad. Footb. II	Gratisliste !

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt (von 9.00 bis 18.00 Uhr)

VIDEOSPIELE - PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
02066/54164

Geschäftsläden: (Verleih+Verkauf)
— **Steinbrinkstr. 255 Oberhausen-Sterkrade**
— **Moerser Str. 61 Duisburg-Homberg**

Öffnungszeiten: **Mo-Sa 10.00-20.00 Uhr**

nicht Euer Leben zu verlieren, denn dann ist die Karte vom Automapping futsch. Begebt Euch zu den Wasserfällen, die Euch zu dem Schrein bringen und erledigt dort alle Ninja- oder Hakennasengesichter, die sich Euch entgegenstellen. Als Lohn winken nämlich die kostbare Samurairüstung und der Samuraihelm, die Ihr nirgends kaufen könnt! Habt Ihr Euch an den drei Drachen vorbeigekämpft, erreicht Ihr einen steilen Bergpfad. Speichert an dieser Stelle auf jeden Fall ab, wenn Ihr den Ägis-Schild erbeuten wollt. Tötet jetzt mit dem rostigen Schwert die Elefantenwesen in den beiden folgenden Bildern: Erhaltet Ihr nichts oder nur ein Allheilmittel, solltet Ihr das Spiel neu starten und mit dem letzten Spielstand weiterspielen, solange bis sie den Schild hergeben. Wechselt bei der Mutter des Mädchens, die Euch jetzt begegnet, einfach das rostige Schwert gegen eine andere Waffe in Eurer Sammlung (nicht wegwerfen !) und Ihr erhaltet EXCALIBUR. Am Mana-Baum angekommen, trefft Ihr auf Julius, dessen Zorn sich jetzt ganz auf Euch richtet. Der Kampf zwischen ihm und Euch entbrennt zunächst auf einem überdimensionalen Schachbrett, wo er dreifach auf Euch eindrischt. Als anschließend auftauchender Flugdämon hat er schon mehr zu bieten. Richtig komisch wird der Bursche aber erst, als Ihr wieder bei dem Mana-Baum seid: Als flammenbeschwörende Geisterbüste will er Euch ans Leder. Wendet folgende Taktik an: lauft, wenn er verschwindet, stets auf die Stelle, wo er gestanden hat, fragt das Mädchen pausenlos nach ihrer Wundheilung und nutzt die volle Kraftleiste immer erst dann, wenn er die Hände hebt, um Euch die Rüstung anzukokeln. Doch was ein waschechtes Ekelpaket ist, richtet auch mit seinem Tode noch größtes Unheil an und reißt den Mana-Baum mit ins Verderben. In dieser hoffnungslosen Situation erscheint noch einmal die Mutter Eurer Maid und bringt die rettende aber bittere Lösung: wie sie einst selbst, so kann sich auch Ihre Tochter opfern und zu einem Mana-Baum werden, dem letzten ihrer Familie. Das Mädchen opfert sich und schweren Herzens nehmt Ihr voneinander Abschied.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Tuff E Nuff (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim weiß, wie Ihr im One-Player-Spiel einen der bösen Charaktere steuern könnt:
Ihr solltet im "Select Mode"-Bildschirm auf dem Steuerkreuz Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Links, Links, Links eingeben. Man hört eine Explosion, was gleichbedeutend mit der Erweiterung der Charakterauswahl ist.
Und wer in der Two-Player-Version mit demselben Charakter gegeneinander kämpfen will, sollte den obigen Code eingeben, Start drücken und das Spiel resetten und folgenden Code im

"Select Mode"-Bildschirm eingeben: Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts. Wieder ertönt ein Explosionsgeräusch und einem wahren Vergleichskampf steht nichts mehr im Wege.

Alien 3 (Super Nintendo)

Der ultimate Cheat von Stefan Hartmann aus Ilvesheim verschafft Euch Unsterblichkeit und einen unendlichen Vorrat an Munition!

Einfach das Spiel ganz normal starten, aber nicht an den Computer gehen, sondern statt dessen L gedrückt halten und A, B, X und Y gleichzeitig betätigen. Es erscheinen einige Zahlen unter den Waffen, was einem zeigt, daß der Trick funktioniert hat.

Mech Warrior (Super Nintendo)

Battletech lebt! Wer auch im Super Nintendo Spiel überleben will, sollte die Tricks von Stefan Hartmann befolgen:

Während eines Kampfes einfach in den Pausemodus gehen und folgende Knöpfe drücken: A, L, L, Y. Und schon ist man unverwundbar!

Pop'n'Twinbee (Super Nintendo)

Konamis Knuddel-Knaller bietet wieder eine Menge Cheats, die sich aber eindeutig vom altbekannten Konami-Cheat unterscheiden. Stefan weiß auch hierbei einen Rat:
Damit alles klappt, geht man in den Pausemodus, gibt den jeweiligen Code ein und geht wieder aus der Pause heraus.

Extra Credits: A; B, Y, X, R, L, Oben, Links, Unten, Rechts, A, A, A.

Extra Energy: Select; A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select.

4 Twinbees: Unten, Unten, Oben, Oben, B, B, X, X, Rechts, Links, A, Y. (Die Extraleben erscheinen aber erst in der nächsten Stage!)

Unverwundbarkeit: A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Yoshi's Cookie (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim kennt den Code für das letzte Level im Puzzle Mode. Er lautet: NSVLV4M.

Jurassic Park (Mega Drive)

Tobias "Tyrannosaurus Rex" Frisch aus Pforzheim kennt die Levelcodes für beide Spielvarianten:

rat's NEW
TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608

SECOND - HAND - GAMES ★ MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 ★ 55118 MAINZ

NEU! *Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!*
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele für
SUPER NINTENDO – SEGA MEGADRIVE – NEO GEO

Angebot des Monats:

SUPER NES:

HARLEY HUMONGOUS	59,–
SUPER R-TYPE	59,–
STAR WARS	79,–
TURTLES	49,–
ZELDA	59,–
WRESTLEMANIA	59,–
WING COMMANDER	69,–
MECHWARRIOR	79,–
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	69,–
MARIO ALL STARS	79,–
STRIKER	89,–
ROYAL RUMBLE	89,–
MORTAL KOMBAT	89,–
ADDAMS FAMILY 2 neu	69,–
AXELAY	69,–
STREETFIGHTER	59,–
BATMAN RETURNS	69,–
BARTS NIGHTMARE	59,–
CASTLEVANIA	59,–
F ZERO	49,–
MARIO IS MISSING	69,–
NCAA BASKETBALL	69,–
PARODIUS	59,–
RUSHING BEAT	69,–
FINAL FIGHT 2 neu	79,–

MEGA DRIVE:

JUNGLE STRIKE	79,–
SHINING FORCE	79,–
FLASHBACK	79,–
KINGS BOUNTY	49,–
BATMAN vs JOKET	69,–
ROCKET KNIGHT	69,–
MORTAL KOMBAT	79,–

MEGA CD:

SOL FEACE	59,–
SHERLOCK HOLMES	59,–
TIME GAL	79,–
BATMAN	79,–
ECCO	79,–

NEO GEO:

GHOST PILOT	149,–
BOXING	149,–
KING OF MONSTERS	149,–
CROSSED SWORDS	189,– neu
TOP PLAYERS GOLF	189,– neu
ALPHA MISSION	189,– neu

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.
WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLE NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

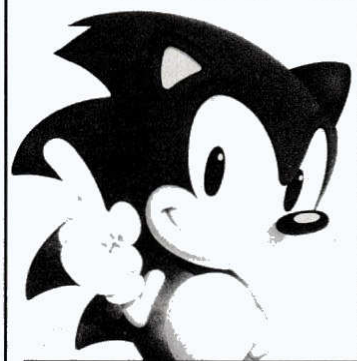
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspiele absolute Höchstpreise. Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!

Wir sind von Montag–Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

TOP-4 VIDEOGAMES 0711-2 62 42 09
VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART



MEGADRIVE

Silpheed CD (DT)	99,-
Dune CD (DT)	119,-
Sonic CD (DT)	99,-
Cobra Command (DT)	99,-
Sorcerer Kingdom (US)	139,-
Thunderhawk CD (DT)	119,-
F-15 Strike (US)	119,-
Lunar CD (US)	139,-
Monkey Island CD (DT)	119,-
Jurassic Park CD (US)	129,-
Ottifants (DT)	119,-
NHLPA 94 (DT)	119,-
Goofy (US)	119,-
Shadow Run (US)	129,-

SUPER NINTENDO

Utopia (US)	149,-
Pirates Gold (US)	149,-
Player Manager (DT)	139,-
Final Fight (JP)	89,-
Logic Bomb (US)	139,-
Legend (US)	139,-
Magic Johnson (US)	149,-
Goof Troop (US)	149,-
Brett Hull Hockey (US)	149,-
Final F. Adventure 2	149,-
7-th Saga (US)	169,-
Paladins Quest (US)	169,-
Jurassic Park (US)	149,-
Empire Strikes Back	149,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM. Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. An- und Verkauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.–DM inkl. Porto (8 x 1.– DM Briefmarken). Bitte neue PLZ angeben!

Giant:
Level 2: 269HH01K
Level 3: 40DHG85V
Level 4: 605HG85P
Level 5: 8E5MJ85H
Level 6: AVVUP8EL
Level 7: CVTNR868

Raptor:
Level 2: I29HG01V
Level 3: K29HG011
Level 4: M29HG013
Level 5: 029HG015

Lang, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Mortal Kombat (Super Nintendo)

Peer Petersen aus München hat einen zusätzlichen Gegner gefunden, den man ansonsten nicht anwählen kann und gegen den man normalerweise nicht kämpfen muß:
Dieser Gegner heißt **Reptile**, ist ein Ninja und beherrscht die Spezialattacken von Skorpion und Sub-Zero. Er befindet sich bei *The Pit* und Ihr könnt gegen ihn kämpfen, wenn Ihr Eure Gegner bei dieser Stufe (The Pit) *zweimal Perfect* (Double Flawless) besiegt (das bedeutet, daß man nicht eimal abwehren darf!) und danach den *Finishing Move* schafft. Nun kämpft Ihr unten bei den Spießen und nach erfolgreichem Kampf gegen Reptile mit Finishing Move beträgt Euer Finishing-Bonus nicht 100.000, sondern 10.000.000 Punkte! Am besten Ihr probiert den Trick mit Action Replay, die Codes (beide gleichzeitig eingeben) lauten:
7E04BD58
7E04B9A1.

Mortal Kombat (alle Systeme)

Tausendsassa Stefan Hartmann aus Ilvesheim listete uns die Finishing Moves und Spezialattacken aller Fighter auf und verriet zusätzlich ein paar nützliche Tips:

Schlagübersicht:
Abkürzungen:

HP	High Punch
LP	Low Punch
HK	High Kick
LK	Low Kick;
O	Oben
U	Unten
V	Vorwärts
R	Rückwärts
UV	Unten Vorne
UR	Unten Hinten
ZF	zum Feind (=dem Feind entgegen)

Liu Kang:
Oranger Feuerball: V, V und HP
Fliegender Kick: V, V und HK
Finishing Move: 360° ZF (also einmal im Kreis auf dem Pad, wenn man direkt am Feind ist)

Johnny Cage:
Grüner Feuerball: R, V und LP
Schatten Kick: R, V und LK
Spagat: Block und LP zusammen
Finishing Move: V, V, V und HP

Kano:
Kopfstoß: HP, wenn nahe am Feind
Rolle: Block halten; 360° ZF
Messerwurf: Block halten; R und V
Finishing Move: U, UV, V und LP

Sonya Blade:
Energiestoß: LP, R und LP
Fliegender Kick: V, R und HP
Beinwurf: U und LP, LK, Block zusammen
Finishing Move: V, V, R, R und Block

Sub-Zero:
Eisstrahl: U, UV, V und LP
Rutschen: UR und Block, LP, LK zusammen
Finishing Move: V, U, V und HP

Rayden:
Blitze: U, UV, V und LP
Teleport: U, U, O
Torpedo: R, R, V
Finishing Move: V, V, R, R, R und HP

Scorpion:
Hakenseil: R, R und LP
Teleport Schlag: U, UR, R und HP
Finishing Move: Block halten; O, O

Grundlegende Taktiken:
Es gibt ein paar Dinge, die jeder Spieler beherrschen sollte:

1. Wenn man nahe am Feind ist, sollte man einen Punch-Knopf schnell und wiederholt drücken. Dies ist zwar simpel, aber sehr effektiv, da es den Gegner daran hindert, seine Special Moves auszuführen.

2. Wenn man einen Feind berührt, kann man ihn werfen, indem man LP im Vorwärtsgehen drückt.

3. Der sogenannte "Sweep" ist einer der effektivsten Schläge im ganzen Spiel, denn mit ihm kann man selbst Gegner von den Beinen holen, die im Block stehen! Der Sweep wird ausgeführt, wenn man Rückwärts und LK drückt.

4. Der Uppercut (aus der Hocke einen Punch-Knopf drücken) zieht dem Gegner sehr viel Energie ab, was besonders dann nützlich ist, wenn man im Block ist und der Gegner direkt vor einem steht.

5. Ansonsten muß man nur eine grundlegende Regel üben: Blocken, Schlag oder Special Move ausführen und sofort wieder blocken.

Endgegner:
Goro:
Das 2000 Jahre alte Wesen mit den vier Armen ist der wahrscheinlich schwerste Gegner des ganzen Spiels. Er ist nicht berechenbar, weshalb Taktiken unangebracht sind. Hier muß

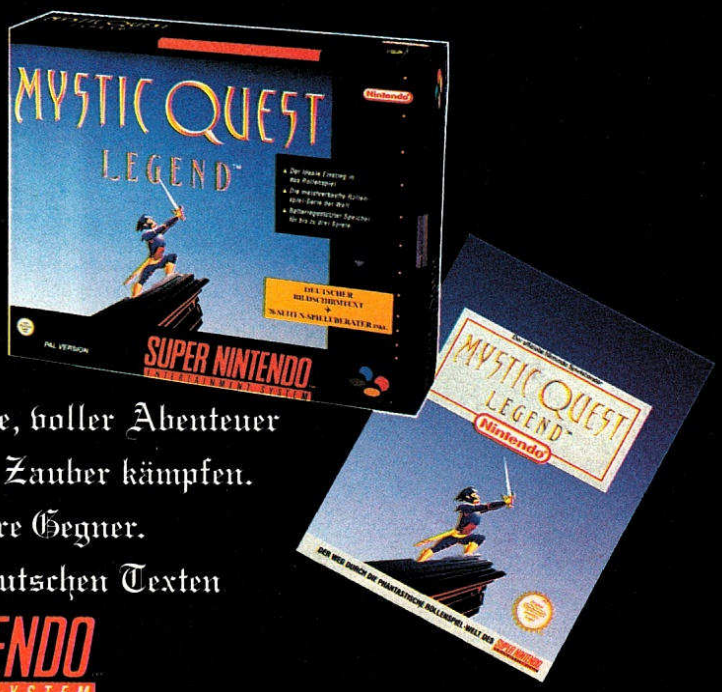
man sehr viel hüpfen, damit es ihm nicht gelingt, einen zu packen oder auf einem herumzustampfen. Am besten benutzt man seine Special Moves, um ihn von der Ferne aus zu besiegen oder versucht ihn in die Ecke zu drängen, wo man ihm durch wiederholtes Drücken des Punch-Knopfes keine Chance läßt, der Niederlage zu entgehen.

Shang Tsung:
Der letzte Gegner fährt noch einmal alles Erdenkliche an Waffen und Fähigkeiten auf. Feuerbälle und sehr schnelles Gleiten über den Boden sind da das kleinere Übel, sein einziger Vorteil liegt darin, daß er sich in jeden beliebigen Kämpfer verwandeln kann! Trotzdem ist Shang Tsung leichter zu besiegen als Goro, vorausgesetzt man beherrscht Taktik Nummer 1: konstant auf ihn mit einem Punch-Knopf einschlagen, dann hat er kaum noch eine Chance.

Gore Code:
Wenn auf dem Mega Drive der Bildschirm mit dem Text über das Wort "Gore" kommt, sollte man A, B, A, C, A, B, B drücken. Resultat: Man kann die "Gore Version" spielen, mit all den blutigen Special Moves!

©1992, 1993 Square, Licensed to Nintendo.

MYSTIC QUEST
LEGEND



Tauch ein in die Welt Deiner Fantasie.
Mit Mystic Quest Legend™, dem ersten fantastischen Rollenspiel-Abenteuer in Deutschland für das Super Nintendo™.
Und Du wirst Fremde Welten voller Geheimnisse, voller Abenteuer und voller Gefahren entdecken. Gegen Magie und Zauber kämpfen.
Neue Freunde finden und immer stärkere Gegner.
Jetzt neu: Mystic Quest Legend™. Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater.
Nur von Nintendo®.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ALLE WERTUNGEN S

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO-GAMES*-Ausgaben findet.

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battletoads	Tradewest	6/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
47	Double Dragon	Virgin	8/93
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	**GG-Aleste**	**Compile**	**2/92**
61	GG-League	Sega	9/93
70	Global Gladiators	Virgin	8/93
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
58	Jurassic Park	Sega	10/93
70	Kick & Rush	Sims	9/93
83	**Klax**	**Tengen**	**2/93**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**1/92**
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**6/93**
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europa	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
72	Pusho Pusho	Sega	9/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	**Shinobi 2**	**Sega**	**2/93**
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**1/92**
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
81	**Streets of Rage**	**Sega**	**12/92**
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
8	Superman	Virgin	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
42	Tale Spin	Sega	8/93
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	**The Chessmaster**	**Sega**	**6/92**
84	**The Game Gear Shinobi**	**Sega**	**3/91**
68	Tom & Jerry	Turner Ent.	7/93
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	**Wonderboy: Dragon's Trap**	**Sega**	**11/92**
81	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**1/92**
70	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	7/93

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	**A-Mazing Tater**	**Atlus**	**2/92**
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
65	Alfred Chicken	Mindscape	8/93
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
67	Asterix	Infogrames	7/93
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Aventure Island	Hudson	2/92
71	Baby T-Rex	Beam Software	9/93
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	**Batman**	**Sunsoft**	**2/91**
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
57	Battleship	Mindscape	7/93
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
65	Best of the Best	Loriciels	7/93
80	**Bill & Ted**	**Acclaim**	**1/92**
58	Bingo	FCI	10/93
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	**Bomber Boy**	**Hudson/Nintendo**	**1/91**
80	**Boulder Dash**	**Nintendo**	**10/92**
80	**Boxxle**	**FCI**	**1/92**
80	**Boxxle 2**	**FCI**	**9/92**
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	**Castlevania**	**Konami**	**2/91**
81	**Castlevania 2**	**Konami**	**9/92**
81	**Cavenoire**	**Konami**	**2/93**
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	**Chessmaster**	**Hi-Tech/Nintendo**	**1/91**
78	Choplifter 2	JVC	4/91
38	Cool World	Ocean	8/93
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
42	Dr. Franken 2	Elite	9/93

IND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**2/91**
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
77	Dropzone	Mindscape	9/93
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	**Final Fantasy Adventure**	**Square**	**1/92**
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	**Game Boy Wars**	**NCS**	**3/91**
80	**Gargoyle's Quest**	**Capcom/Nintendo**	**1/91**
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
63	Goal	Jaleco	10/93
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	10/93
69	Joe & Mac	Data East	7/93
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
65	Jurassic Park	Ocean	10/93
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	6/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	**Kwirk**	**Acclaim/Nintendo**	**1/91**
69	Lamborghini	Titus	10/93
80	**Lemmings**	**Sunsoft**	**2/93**
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	**Looney Tunes**	**Sunsoft**	**2/93**
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Mega Man 3	Capcom	6/93
72	Megalit	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
73	Milon's Secret Castle	Hudson	7/93
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	**Monopoly**	**Parker**	**2/92**
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
80	Mystic Quest	Nintendo	9/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
64	NBA Allstar Challenge 2	Ljn	7/93
83	**Nemesis**	**Konami**	**3/91**
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	**Parodius**	**Konami**	**6/92**
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
64	Populous	Bullfrog	8/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	**Probotector**	**Konami**	**4/91**
82	**Puzznic**	**Taito**	**1/91**
80	**Pyramids of Ra**	**Matchbox**	**6/93**
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	**Quarth**	**Konami**	**3/91**
81	**R-Type**	**Irem**	**2/91**
72	R-Type 2	Irem	7/93
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
67	Rodland	Sales Curve	7/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammmy	1/93
83	**Sagaia**	**Taito**	**2/92**
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
61	Soldam	Jaleco	9/93
83	**Solomon's Club**	**Tecmo**	**3/91**
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
42	Spiderman 3	Ljn	7/93
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
63	Star Trek - Next Gen.	Absolute	9/93
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	**Super Mario Land 2**	**Nintendo**	**1/93**
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	**Teenage Turtles 2**	**Konami**	**1/92**
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**6/92**
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
68	Trip World	Sunsoft	8/93
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	7/93
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	**Chip's Challenge**	**Atari**	**1/91**
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
75	Dinolympics	Atari	5/93
70	Dracula	Atari	5/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	**Ishido**	**Atari**	**4/91**
90	**Klax**	**Atari**	**1/91**
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	**Rampart**	**Atari**	**6/92**
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	**Shanghai**	**Atari**	**1/91**
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

MASTER-SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	**Alex Kid in Miracle World**	**Sega**	**1/91**
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	**Asterix**	**Sega**	**6/92**
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	**California Games**	**Sega**	**1/91**
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**2/91**
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	**Golden Axe Warrior**	**Sega**	**2/91**
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
71	Fantasy Zone	Sega	7/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	**Klax**	**Domark**	**8/92**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	7/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	**Lemmings**	**Probe**	**1/93**
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**2/92**
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**1/93**
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	**Phantasy Star**	**Sega**	**1/91**
9	Pitfighter	Domark	7/93
88	**Populous**	**Tecmagik**	**2/91**
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	**R-Type**	**Sega**	**1/91**
64	Rainbow Islands	Taito/Sega	6/93
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	**Sega Chess**	**Sega**	**1/92**
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	**Shanghai**	**Sega**	**1/91**
78	Shinobi	Sega	1/91
80	**Sonic 2**	**Sega**	**1/93**
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**4/91**
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
11	Superman	Virgin	9/93
56	Taz-Mania	Sega	2/93
56	Tecmo World Cup '93	Sega/Tecmo	8/93
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	**Wonderboy 3: Dragon's Trap**	**Sega**	**1/91**
82	**Wonderboy in Monsterland**	**Sega**	**1/91**
82	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**2/91**
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
70	WWF Steel Cage Challenge	Flying Edge	8/93
57	Xenon 2 — Megablast	Imageworks	3/91

MEGA-DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
80	**Another World**	**Virgin**	**4/93**
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
65	Asterix	Core Design	10/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
39	Back to the Future 3	Flying Edge	1/93
28	Ball Jacks	Namco	9/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	7/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	**Battletoads**	**Tradewest**	**5/93**
73	Bill Walsh Football	Eletronic Arts	8/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92

Pop'n TwinBee®

Abenteuer im Comicland

Kunterbunt und spannend geht's zu, überall wo Twinbee und Winbee auftauchen. Technisch alles vom Feinsten. Parallax-Scrolling. Die Grafiken bis ins kleinste Detail aufwendig und in den herrlichsten Pastelltönen. Der Sound bringt Stimmung. Witzige Spezialeffekte sorgen für den Spielespaß der Topklasse. 7 verschiedene Glocken-Power-Ups, sogar ein Simultan-Modus in dem 2 Spieler gleichzeitig spielen können. Mit der Start-Taste kann sich der zweite Spieler einklinken, auch wenn im Einzelspielermodus das Spiel begonnen wurde. Ein Gag jagt den anderen. Steig' ein in das Wahnsinnsgame. Laß' Deinen Joypad heiß laufen.

Megafun 6/93 schreibt:

„...auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL

Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Nintendo , SNES , NES , GAME BOY , the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

F&P 93/259

PALCOM

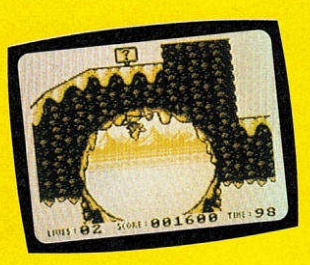
HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**1/91**
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Chuck Rock 2: Son of Chuck	Core Design	10/93
79	Cool Spot	Virgin	7/93
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
68	Cyborg Justice	Sega	8/93
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
46	David Crane Tennis	Absolute	8/93
70	Decapattack	Sega	4/91
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**6/92**
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
69	Dizzy	Codemasters	9/93
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
90	**EA Hockey**	**Electronic Arts**	**3/91**
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	**Elemental Master**	**Tecno Soft**	**1/91**
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
66	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	10/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
83	**Flashback**	**U.S. Gold**	**6/93**
60	Flicky	Sega	3/91
80	**Formula One**	**Sega**	**9/93**
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	**Gleylancer**	**NCS**	**9/92**
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-Loc	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
74	Golden Axe 3	Sega	10/93
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
85	**Gunstar Heroes**	**Sega**	**10/93**
79	Gynoug	NCS	6/92
86	**Hardball 3**	**Accolade**	**5/93**
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	**Hellfire**	**NCS**	**1/91**
34	Hit the Ice	Taito	6/93
40	Home Alone	Sega	12/92
67	Humans	Gametek	7/93
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	**Ishido**	**Accolade**	**1/91**
84	**Jack Nicklaus Golf**	**Accolade**	**8/93**
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	**John Madden '92**	**Electronic Arts**	**1/92**
84	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**3/93**
70	**Jordan vs Bird**	**Electronic Arts**	**6/92**
85	Jungle Strike	Electronic Arts	7/93
66	Jurassic Park	Sega	10/93
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
63	King of Monsters	Takara	10/93
89	**Klax**	**Tengen**	**1/91**
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	**Lemmings**	**Sunsoft**	**9/92**
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	**Long Raiser**	**NCS**	**3/91**
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
62	Mazin Wars	Sega	8/93
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
69	Mig 29	Domark	7/93
80	**Might & Magic**	**Electronic Arts**	**3/91**
75	Muhammad Ali Boxing	Virgin	4/93
84	**Musha Aleste**	**Compile**	**1/91**
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	7/93
79	NFL Sportstalk Football '93	Sega	1/93
91	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**11/92**
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**2/91**
86	**PGA Tour Golf 2**	**Electronic Arts**	**3/93**
82	**Phantasy Star 2**	**Sega**	**1/91**
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	**Populous**	**Sega**	**1/91**
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
38	Pro Striker	Sega	8/93
80	**Quackshot**	**Sega**	**1/92**
93	**Revenge of Shinobi**	**Sega**	**1/91**
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
83	**Rocketknight Adventure**	**Konami**	**9/93**
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
88	**Shining Force**	**Sega**	**7/93**
85	**Shining in the Darkness**	**Sega**	**3/91**
91	**Shinobi 2**	**Sega**	**10/93**
62	Side Pocket	Data East	3/93
64	Slime World	Micro World	7/92
75	Snow Brothers	Tengen	9/93
81	**Sokoban**	**Sega**	**1/91**
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	**Sonic 2**	**Sega**	**12/92**
82	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**2/91**
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	**Starflight**	**Electronic Arts**	**4/91**
63	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hot-B	6/92
25	Steel Talons	Tengen	10/93
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
56	Summer Challenge	Accolade	6/93
49	Sunset Riders	Konami	4/93
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
68	Super Kick Off	Anco/U.S. Gold	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	**Super Tiny Toons**	**Konami**	**4/93**
25	Superman	Virgin	9/93
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
62	Technoclash	Electronic Arts	10/93
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
73	The Flintstones	Taito	6/93
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flxing Edge	9/92
87	**Thunder Force 3**	**Sega**	**1/91**
85	**Thunder Force 4**	**Tecno Soft**	**9/92**
80	**Tiger Heli**	**Treco**	**2/91**
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91

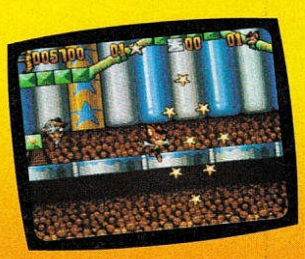
Dalli, Dalli!

POWER GAMES

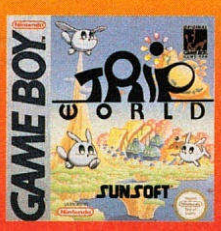


»Arriba, Arriba, Andele, Andele!« Die schnellste Maus der Welt muß ihre Freunde aus den mächtigen Krallen des bösen Rattenkönigs befreien. Um das Lösegeld zu zahlen, muß Speedy Gonzales™ so viel Käse wie möglich mausen. Leite Speedy Gonzales™ durch sechs heimtückische Gebiete, und überwinde die schwierigsten Hindernisse.
Mach dich jetzt bereit für die letzte Käseherausforderung!

Eine dreidimensionale, perfekte Simulation aufregender Luftkämpfe, die durch einen ultraschnellen digitalen Signalprozessor (DSP) angetrieben wird. Flugzeuge eines unbekannten Landes sind in unseren Luftraum eingedrungen und greifen nun ohne ersichtlichen Grund an. Es ist jetzt deine Aufgabe, eines der vier fortschrittlichsten Flugzeuge zu steuern. Wehre dich gegen die Angriffe, finde die Identität der Feinde heraus, und mache sie kampfunfähig.
Das Schicksal der Welt liegt in deinen Händen. Alarmstart!



Edgar Ektor versucht sich für seinen Ausstoß aus der Zirkuswelt zu rächen, indem er die Herrschaft über die Welt der Unterhaltung übernehmen will. Nur Aero der Akrobat ist in der Lage, Ektors Pläne zu durchkreuzen – doch die Show muß weitergehen! Deshalb muß Aero die Fallen unschädlich machen, während er dem Publikum seine Künste vorführt. Doch zu Ektor gesellt sich Zero, der sich dafür rächen will, daß Aero seine Nummer übernommen hat. Hilf Aero dem Akrobat auf die Sprünge, und sorge dafür, daß die Freiheit der Zirkuswelt erhalten bleibt!



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992 / 1993

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
82	**Ultimate Soccer**	**Sega**	**9/93**
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
27	Warpspeed	Accolade	8/93
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	**Wonderboy 5**	**Sega**	**1/92**
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	**World of Illusion**	**Sega**	**1/93**
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

MEGA CD

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
65	Final Fight	Capcom/Sega	10/93
46	Sherlock Holmes	Sega	10/93
72	Silpheed	Game Arts	10/93
89	**Thunderhawk**	**Core Design**	**10/93**

NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action in New York	Natsume	6/93
81	**Adventure Island 2**	**Hudson**	**2/92**
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
71	Banana Prince	Takara	7/93
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	**Batman: Return of the Joker**	**Sunsoft**	**12/92**
86	**Battletoads**	**Tradewest**	**6/92**
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	**Bucky O'Hare**	**Konami**	**8/92**
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	**Castlevania 3**	**Konami**	**2/92**
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
65	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**3/91**
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	**Dynablasters**	**Hudson**	**10/92**
80	**Elite**	**Imagineer**	**11/92**
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
65	Firehawk	Codemasters	10/93
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
80	**Gauntlet 2**	**Mindscape**	**1/91**
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	**Gradius**	**Konami**	**1/91**
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	**Ice Hockey**	**Nintendo**	**1/91**
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	**Jackie Chan**	**Hudson**	**4/91**
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	**Legend of Zelda**	**Nintendo**	**1/91**
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	**Life Force**	**Konami**	**1/91**
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	**Maniac Mansion**	**Jaleco**	**2/91**
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
62	Mig 29	Codemasters	10/93
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	**Monopoly**	**Parker**	**2/93**
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	**Pirates**	**Konami**	**10/92**
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	**Probotector**	**Konami**	**1/91**
89	**Probotector 2**	**Konami**	**8/92**
84	**Punchout**	**Nintendo**	**1/91**
83	**Puzznic**	**Taito**	**3/91**
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	**R.C. Pro-AM**	**Nintendo**	**1/91**
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
43	Rackets & Rivals	Konami	9/93
80	**Rampart**	**Jaleco**	**6/92**
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	**Super Mario Bros. 3**	**Nintendo**	**2/91**
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
19	Super Sports	Codemasters	8/93
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	**Tetris**	**Nintendo**	**1/91**
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93

Die Consumer-Messe

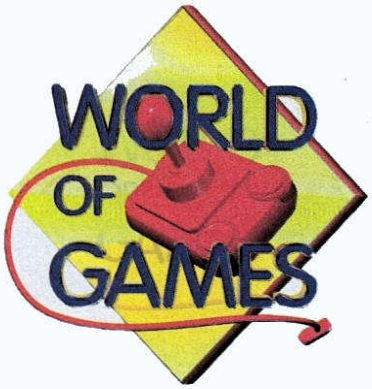
Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

Auf diese Messe warten alle PC-Anwender, Amiga-Freaks und Game-Fans

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das richtige wählen **DISKUSSIONEN:** Diese Trends bestimmen die Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:** Bereit alle Fragen zu beantworten **SEMINARE:** Experten plaudern aus der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles erleben, viel gewinnen

Peripherie & Zubehör
für alle Computersysteme

Commodore pur – mit der größten Amiga-Messe weltweit, die einzige von Commodore autorisierte Messe



Die ganze Welt der
Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene:	DM 20,00
Schüler/Studenten:	DM 15,00
zzgl. VVG:	DM 2,00

Bestellung gegen Vorkasse!

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Fax 0 81 06 / 3 42 38

PRO Concept

Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Fax 02 34 / 41 23 66

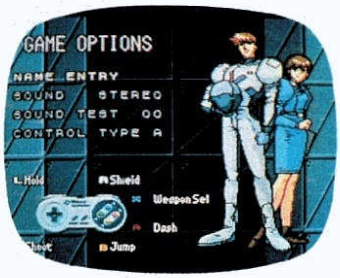
HIGH SCORES

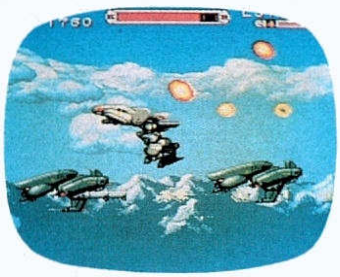
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**7/92**
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
65	Ultimate Stuntman	Codemasters	10/93
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93

SUPER-NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	**Actraiser**	**Enix**	**12/92**
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koei	5/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	**Another World**	**Interplay**	**2/93**
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	**Axelay**	**Konami**	**11/92**
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
73	Batman Returns	Konami	6/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
54	California Games 2	DTMC	6/93
51	Cameltry	Taito	9/92
83	**Castlevania**	**Konami**	**1/92**
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
74	Death Valley Ralley	Sunsoft	5/93
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**1/93**
80	**Dinosaurs**	**Irem**	**9/92**
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	**F-Zero**	**Nintendo**	**1/91**
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	**Final Fantasy 2**	**Square**	**1/92**
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
77	Harley Homugous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T.HQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
46	Inindo	Koei	6/93
46	James Bond jr.	THQ	1/93
90	**Jimmy Connors Pro Tennis Tour**	**Ubisoft**	**1/93**
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
85	**King Arthur's World**	**Jaleco**	**5/93**
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	**Lemmings**	**Sunsoft**	**6/92**
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
83	**Magical Quest**	**Capcom**	**1/93**
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Monopoly	Parker	4/93
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	**Mystical Ninja**	**Konami**	**4/91**
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
88	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93
90	**Parodius**	**Konami**	**1/93**
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**6/93**
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
72	Powermonger	Electronic Arts	5/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	**Pushover**	**Ocean**	**3/93**
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	T.HQ	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
86	**Sim City**	**Nintendo**	**4/93**
39	Skuljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
37	Street Combat	Irem	6/93
90	**Street Fighter 2**	**Capcom**	**8/92**
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	**Super Aleste**	**Compile/Toho**	**7/92**
15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxxle	Absolute Ent.	4/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	**Super Formation Soccer**	**Human**	**1/92**
84	**Super Ghouls'n'Ghosts**	**Capcom**	**4/91**
91	**Super Mario Kart**	**Nintendo**	**11/92**
94	**Super Mario World**	**Nintendo**	**1/91**
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	**Super Probotector**	**Konami**	**10/92**
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	**Super Smash TV**	**Acclaim**	**2/92**
80	**Super Star Wars**	**Lucasfilm Games**	**2/93**
70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
80	**Tecmo NBA Basketball**	**Tecmo**	**6/93**
52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
86	**Tiny Toons**	**Konami**	**3/93**
45	Tom & Jerry	Hi Tech	6/93
75	Top Racer	Kemco	6/92
39	Toys	Absolute	6/93
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
76	Vikings	Interplay	4/93
48	Wayne's World	THQ	6/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
72	Wordtris	Spectrum Holobyte	6/93
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
91	**Zelda 3: A Link To The Past**	**Nintendo**	**11/92**

CYBERNATOR™





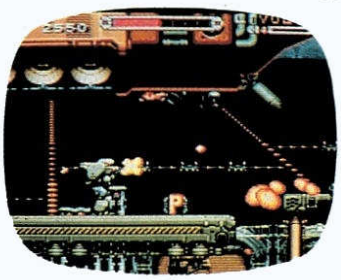
Technologie der Superlative in Deinen Händen.

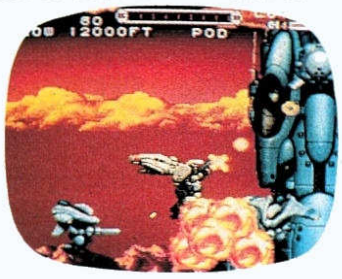
Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefahrvollen Zonen der Fantasie. Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound. Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß





Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

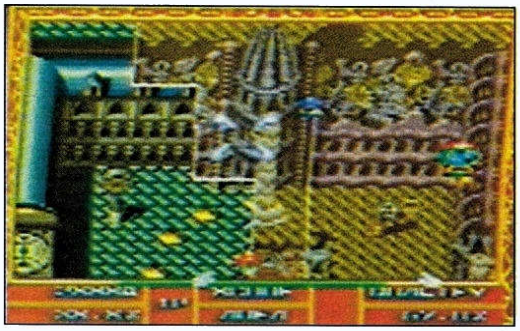
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/162

Ritter Cacoma

Bizyland

Das bunte Spektrum der Videospielefans wächst und wächst. Während immer mehr Erwachsene bei Taktik- und Strategiespielen schwitzen, schwören auf der anderen Seite schon ganz junge Spieler, die gerade mal ein Joypad halten können, auf die wunderlich bunten Bilder aus dem Super NES. Die angebotenen Spiele sind für den Nachwuchs allerdings oft zu kompliziert. Daß Erfolgserlebnisse dabei ausbleiben und der erste Kontakt mit der Technik wenig motivierend ausfällt, ist klar. Diese Marktlücke hat auch die Firma Seta aus USA erkannt. Mit dem Modul *Cacoma Knight in Bizyland* kann man sich getrost den Babysitter sparen – Ihre Kleinen sind in Bizyland bestens aufgehoben. Im Laufe des Spiels steigert sich der Schwierigkeitsgrad, so daß auch die Großen ihre Freude mit dem lustigen Kreidemalen haben. König Cacoma steckt nämlich gerade arg in der Klemme: Wagamama, die Herrscherin des Bösen, belegt das Reich mit einem Bann. Die Prinzessin Ophelia tappt in die Falle und das Land versinkt in Lethagie und trostlosem Grau. Jeder Einwohner steht unter dem üblen Zauber, alle bis auf drei seltsame Gestalten. Ihr schnappt Euch einen der drei, rüstet ihn mit magischer Zeichenkreide aus und zieht los, die Prinzessin zu befreien. Umrahmt Ihr mit der Zauberkreide ein kleines Stück des Bildes, löst sich der Bann und das lebensfrohe Bisyland kommt wieder zum Vorschein.



Euer "Ritter mit der Zeichenkreide" fürchtet keinen Zauber und weicht nie zurück

Meine Meinung: **geht so**

Das simple Spielprinzip erinnert stark an Qix und sorgt in sieben Levels mit jeweils 21 Runden für helle Aufregung. Besonders der Kampf Mann gegen Mann verspricht heiße Runden. Wer als erster ein Gebiet entzaubert, ist qualifiziert. Die Musik, Soundeffekte und die bombonbunte Grafik wenden sich offensichtlich an den Vidoespieler der Baby-Generation. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Seta USA
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 2
Features: Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 55%
Musik 45%
Soundeffekte 30%

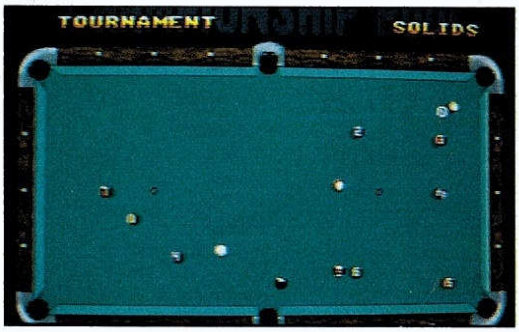
SPIEL-SPASS: **52%**

Redaktionswertung

Bunte Kugeln

Championship Pool

Mindscape präsentiert mit *Championship Pool* die erste Billardsimulation auf dem Super Nintendo. Ihr betrachtet das Kugelwirrwarr senkrecht von oben, während Ihr Euch einem der knapp zehn Spielmodi widmet. Neben den Standardspielen gibt's auch so exotische Spielarten wie 'Rotation', in der die Kugeln der Reihe nach eingelocht werden und der Queue-Crack mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bemerkenswert ist, daß Ihr das Queue nie zu Gesicht bekommt, außer bei der Einstellung der Schußkraft. Ihr manövriert stattdessen einen weißen Punkt über das grüne Tuch, der Euch den Anspielpunkt des weißen Balls zeigt. Fühlt Ihr Euch nach ausgiebigem Training fit genug, fordert Ihr die Billiard-Asse der Welt in Turnieren zum Duell oder feuert die Kunststoffbälle mit bis zu sieben Kumpels über den Tisch.



Während der gesamten Spielzeit seht Ihr das grüne Filztuch von oben

Meine Meinung: **geht so**

Was anfangs noch ganz nett aussieht, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als klassisches Glücksspiel: Ihr könnt nämlich das Laufverhalten des angespielten farbigen Balles beliebig oft beobachten, bevor Ihr der weißen Kugel schließlich Zunder gebt. Da kommt es schon mal vor, daß die Kugel meilenweit daneben läuft, obwohl sie vor Stoßbeginn dreimal einen wunderschönen Lauf in die Tasche simuliert hat. Außerdem präsentiert sich der Turnierverlauf wenig spektakulär: Falls Ihr also Billard spielen wollt, reserviert Euch besser einen Tisch in der nächsten Spielhalle. *rk*

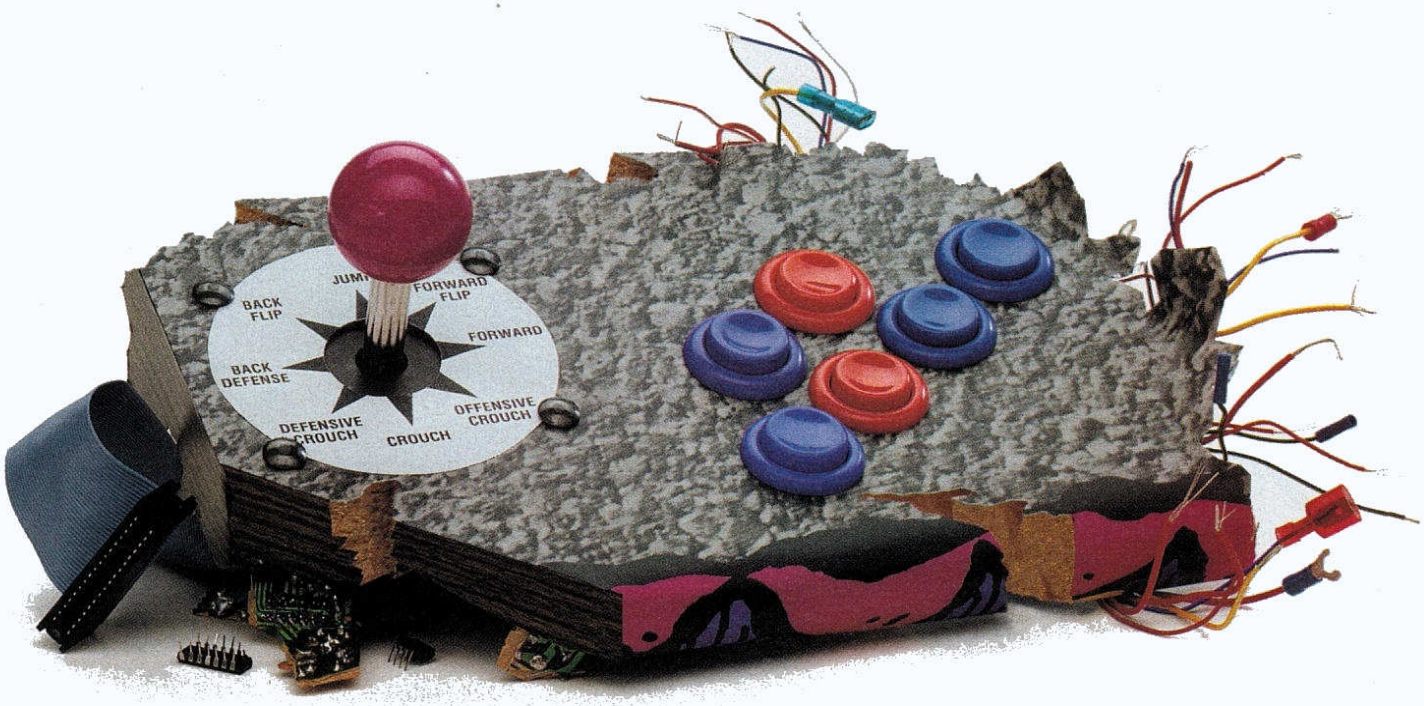
Spieletyp: Billardsimulation
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1 bis 8
Features: Verschiedene Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 37%
Musik 50%
Soundeffekte 18%

SPIEL-SPASS: **53%**

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



WIR HABEN UNS EINE TOTAL GUTE IDEE GEBORGT.

Echte Spielhallen-Action. Das einzige, was an unserem Super Advantage fehlt, ist der Schlitz für den Münzeinwurf. Okay, dafür haben wir aber ein extra langes Kabel drangemacht. Trotzdem sieht das Ganze einem authentischen Joystick noch äußerst ähnlich. Das Layout ist bekannt, und die Konstruktion bewältigt locker den härtesten Straßenkampf oder den entscheidenden Kampf um das Universum. Darüber hinaus haben wir ein paar Extras hinzugefügt, die keine Spielhalle bietet - Spezialeffekte für die coolsten Spiele auf dem Markt: Turbo Fire, Auto Turbo und sogar Zeitlupe. Super Advantage für das Super NES. **DA GEHT'S UMS GEWINNEN.**

LIZENSIERT VON Nintendo

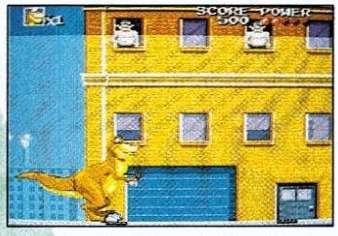
Nintendo INTERNATIONAL LICENSED PRODUCT

ASCIIWARE ™

©1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O.Box 6639, San Mateo CA 94403, USA. ASCIIWARE ist ein Warenzeichen von ASCII Entertainment Software, Inc.
Alle Rechte vorbehalten. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Advantage und die Logos sind Warenzeichen von Nintendo.

SUPER NINTENDO

We're Back



Wieder da: Dinos in New York

Was tun mit all den teuren Dino-Requisiten? Einfach vergammeln lassen? Ein Steven Spielberg versilbert den alten Krempel einfach noch einmal. Bereits im Herbst kommt "We're Back", der nächste Dino-Schinken, in die Kinos. Das passende Videospiel ist bereits fix und fertig im Kasten. Globig gemalte Saurier – im Film sollen die Urzeitwesen über menschenähnliche Intelligenz verfügen – quälen sich durch die Straßen von New York und spucken sich den Weg frei. Originell sind weder die Spielidee noch die Grafiken und schon gar nicht die Soundeffekte. So einfach auf den fahrenden Dinozug aufspringen – ob das funktioniert? *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: HiTech
Testversion von: Allan

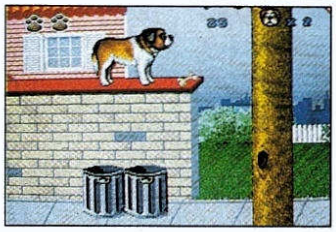
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, einstebarer Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

45%
Grafik
38%
Musik
30%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 38%

Redaktionswertung

Beethoven



Auf den Hund gekommen...

Gleichzeitig mit dem Kinonachzieher "Beethovens Zweite" erscheint im Spätherbst auch das passende Videospiel zum Film. Nachdem der knuddelige Berghund Beethoven massenhaft Kids ins Kino lockte, versprechen sich clevere Videospielproduzenten auch von dem Modul mit dem bellenden Konterfei Beethovens ein lukratives Geschäft. Wie so oft: Nachdem soviel Geld für Lizenzen bezahlt werden muß, war scheinbar für einen anständigen Grafiker und Soundprogrammierer kaum noch Geld in der Kasse: Grobschlächtige Figuren schleichen lustlos vor einem Pseudo-3-D-Background hin und her. *mn*

Spieletyp: Schleich- und Kriechspiel
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

42%
Grafik
38%
Musik
26%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 28%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Out to Lunch

Alfons Schuhbeck läßt grüßen

Als Koch schwingt Ihr zur Abwechslung mal nicht den Löffel, sondern die Hufe, um jede Menge aus dem Kühlschrank entflohene Lebensmittel mit einem Netz einzufangen. Tomaten, Kartoffeln, Käse, Lauch und Zwiebeln sperrt Ihr anschließend in einen Käfig, um weitere Ausflüge zu verhindern. Dabei müßt Ihr auf den "Schwarzen Mann" achten, der das arme Gemüse wieder befreit. Die verzweifelte Suche der Spieledesigner nach immer neuen und möglichst verrückten Charakteren treibt schon kuriose Blüten: Einen springenden Koch haben wir noch nie über den Bildschirm gejagt. Trotz der süßen Grafik hält sich der Spielspaß leider sehr in Grenzen. *ma*

Spieletyp: Jump'n' Run
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape

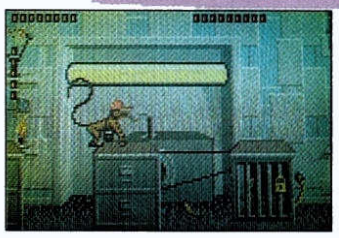
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: nix
Schwierigkeitsgrad: 4-7
Preis: ca. 130 Mark

65%
Grafik
43%
Musik
23%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 45%

Redaktionswertung

Gordo 106



So ein Affentheater

Gordo, der Affe, bricht aus Käfig 106 eines Tierversuchslaboratoriums aus. Durch ein mißglücktes Experiment gelangt er zu fast menschlicher Intelligenz. Auf seinem Weg in die Freiheit muß er seine Freunde aus anderen Käfigen befreien.

Leider wurde die interessante Spielidee für den Lynx miserabel umgesetzt. Die Steuerung ist ungenau und die Grafik hinterläßt einen eintönigen Eindruck, ist aber nicht schlecht. Als Waffe stehen Euch Äpfel zur Verfügung, die Ihr auf die Wissenschaftler werft (das müssen dann wohl Granatäpfel sein). Bevor Ihr 80 Mark für dieses Modul ausgebt, spendet das Geld lieber dem Tierheim! *rz*

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 79 Mark

44%
Grafik
32%
Musik
30%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 25%

Redaktionswertung

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	**185,-**
Super NES + Mario	**285,-**
60 Hz Konverter	**44,-**
SN PRO Pad	**34,-**
Honeybee Pad	**37,-**
JB-King	**127,-**
Asterix	127,-
Aladin	127,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Cool Spot	137,-
Captain America	147,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Fatal Fury	127,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
Nigel Mansell	137,-
Pocky´n´Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Pop´n´Twinbee	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
Turtles Tournament	147,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-
Young Merlin	154,-
Zombies	137,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	**699,-**
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	**1089,-**
Joypad	**107,-**
Memory Card	**57,-**
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Senguko 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	**277,-**
Super Scope	**127,-**
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
Dead Dance jp.	97,-
Dragonball Z jp.	157,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	124,-
Mansell´s Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Operation Logic Bomb us.	127,-
Prince of Persia jp.	87,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Rushing Beat jp.	87,-
Shadow Run us.	127,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff ´e´ nuff us.	127,-
Yoshi´s Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-
World Heroes jp.	187,-

Gameboy • PC • Bitte Preisliste anfordern !

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	**204,-**
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Barb Nightmare	97,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
F 1 (incl. Batterie)	117,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Landstalker	127,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey ´93	97,-
NBA Allstars	117,-
Pirates of Gold	117,-
PGA Tour Golf 2	87,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Rocket Knight Adventure	117,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	137,-
Shinobi 3	117,-
Tiny Toons	97,-
Ultimate Soccer	117,-
World of Illusion	94,-

SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD´s	**547,-**
CD ROM II incl. Sewer Shark	**547,-**
CD ROM dt. incl. Road Avenger	**547,-**
Umbau Mega Drive	**37,-**
CDX Konverter	**97,-**
Cyborg 009	147,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Indiana Jones	117,-
Joe Montana	117,-
Jurassic Park	117,-
Keio Space Fling	147,-
Monkey Island	117,-
Night Striker	147,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Ramma 1/2	147,-
Sewer Shark	117,-
Strokers Dracula	117,-
Sonic	107,-
Silpheed jp.	147,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage !

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794
VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer

Ninja Hanzou muß sich mit seinen Harken nicht vor den magischen Tricks von Rasputin verstecken

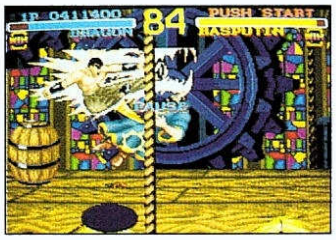
Neo Nintendo
World Heroes

Die Neo Geo-Freaks wird's ärgern: Immer mehr Spiele finden den Weg von der Traumkonsole zum vergleichsweise 'hausbackenen' Super Nes. So auch Alphas Prügelknaller *World Heroes*, der diesmal nicht von Takara, sondern den *Batman*-Designern aus dem Hause Sunsoft umgesetzt wurde. Ihr wählt in altbekannter Manier Euren Haudegen aus den acht verfügbaren und kloppt Euch rund um den Erdball. Auf dem Präsentierteller stehen zwei Jünger aus verfeindeten japanischen Ninja-Clans, die Protagonisten des Spiels. Ihr könnt aber auch mit einem Bruce Lee- oder Jeanne d'Arc-Verschnitt die Kieferknochen Eurer Kontrahenten malträtieren. Oder aber Ihr nehmt bullige Wrestler aus den USA und Mongolei sowie einen russischen Magier. Als letzte Möglichkeit verbleibt noch der dunkelste Charakter: Ein deutscher Nazi-Scherge. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, zerbrecht Ihr Euch noch den Kopf über das 'Spielfeld', auf dem die Duelle ausgetragen werden sollen. Entweder fliegen die Fetzen vor den klassischen Länderkulissen, oder Ihr beharkt Euch im Death-Match-Mode, jeweils im Best of Three-Ausscheidungskampf.

Habt Ihr die Todes-Stage zu Eurem Tummelplatz auserkoren, so schlagt Ihr Euch neben dem Gegner noch mit Minen, Öl, elektrischen Ringseilen und anderen Unannehmlichkeiten herum. Zur effizienteren Verteidigung hat natürlich jeder Knabe (oder Mädel!) sein Arsenal an Special-Moves im Gepäck. Die Feuerdrachen und Elektroschocks wurden sowohl vom Aussehen als auch vom Handling originalgetreu vom Neo-Geo-Modul übernommen.

Meine Meinung: gut

Respekt! Die Progammierer packten nahezu die gesamte Grafik des High-End-Moduls auf die Super Famicom-Cartridge. Die Animationen der streitsuchenden Sprites wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet, die Backstage-Grafiken erstrahlen in tonnenweisen Farben. Lediglich bei der Musik mußten dann wohl gewaltige Abstriche gemacht werden: Das uninspirierte Gedudel ist nahezu nicht auszuhalten. Dafür setzen sich die Fighter mit den digitalisierten Kampfschreien schön in Szene. Fast alle Soundeffekte des Spielhallenvorbilds finden sich in dieser Umsetzung wieder. Spielerisch zeigt sich das Geklöppe ebenfalls von seiner Schokoladenseite: Die Death-Blows gehen nach einiger Übung leicht von der Hand und die zwei Spielmodi sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Bemängeln muß ich aber, daß nur acht Brummer plus einem Endgegner, der eigentlich keiner ist, zur Verfügung stehen. Da sich die Kämpfer nicht sonderlich heftig wehren, habt Ihr das Modul somit schnell durchgezockt. Es ist aber dennoch aufgrund der liebevollen Aufmachung uneingeschränkt zu empfehlen. *rk*



Egal, gegen wen Ihr antretet: Alle World Heroes greifen auf ein reichhaltiges und durchschlagkräftiges Special-Move-Arsenal zurück

Spieletyp: Beat'em'Up
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 2-5
Preis: ca. 200 Mark

Grafik 67%
Musik 51%
Soundeffekte 62%

SPIEL-SPASS: 71%

Redaktionswertung

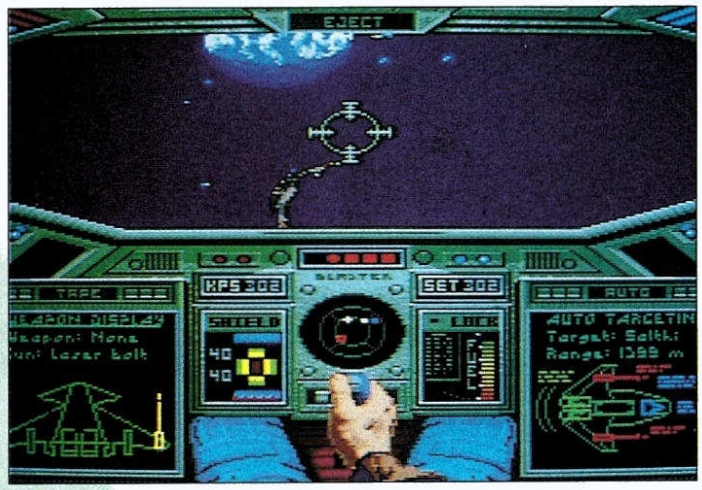
aRJay

7

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

Tage die Woche!

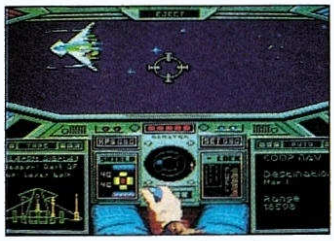
0221 – 12 10 67 /68 /69



Am Original-Wing-Commander-Look hat sich nichts geändert. Das Cockpit-Fenster ist klein genug für leidliche Grafik.

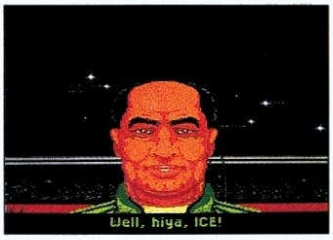
Im Flugsimulator vor dem Briefing-Room trainiert Ihr ausgiebig für die Herausforderungen der kommenden Missionen

Ein kleiner Plausch mit den Fliegerassen gefällig?



Diesen Jäger schießt Ihr besser nicht ab: Euren Flügelmann

Jede Menge schlechter Neuigkeiten im Mission-Briefing



Nicht immer hat der Admiral erfreuliche Meldungen

The Secret Missions

Wing Commander

Nach den Schlachten der Vergangenheit mit den Katzenwesen des Imperiums von Kilrath ist der Vega-Sektor nahezu vollständig von imperialen Sturmtruppen gesäubert. Als die Tiger's Claw jedoch eines Tages einen Hilferuf von der Kolonie Goddard erhält, ist es bereits zu spät: Ein kleiner Verband kilrathischer Schiffe hat Goddard angegriffen und eine neue Gravitationswaffe getestet. Goddard ist dem Erdboden gleich. Dem Oberkommando bleibt nichts anderes übrig, als die Tiger's Claw über die Raumgrenze in unerforschten kilrathischen Raum zu schicken, um den Todesverband zu verfolgen und die Geheimwaffe so schnell wie möglich zu vernichten. Ihr fliegt kleinere Jäger, die zu Einzelmissionen starten. Wie schon im ersten Teil beginnen alle Aufträge mit einem ausführlichen Briefing durch den Commander. Ihr erhaltet je nach Auftrag ein Schiff sowie einen Flügelmann zugeteilt, der Eure Aktionen unterstützt. Bevor Ihr losfliegt, habt Ihr Euch hoffentlich im Flugsimulator fit gemacht. Im Aufenthaltsraum könnt Ihr außerdem mit erfahrenen Kollegen plaudern, einen pangalaktischen Donnergurgler kippen und Eure Position auf der Top-Gun-Liste der besten Jägerpiloten bewundern. Habt Ihr eine Mission überlebt, erhaltet Ihr je nach vorgewähltem Schwierigkeitsgrad ein Codewort. Falls Ihr später draufgeht, könnt Ihr die Mission noch mal versuchen – wenn Ihr nicht die Continues nutzt.

Meine Meinung: **gut**

Na ja gut, die Grafik ist nicht der absolute Hit. Trotz des kleinen Fensters ruckelt das Geschehen spürbar und die Jäger sehen aus, als wären sie aus Buntpapier ausgerissen. Daran hat sich seit dem ersten Teil nichts geändert. Wer die ersten Missionen mit Begeisterung gespielt hat, darf auch die geheimen Aufträge nicht verpassen. Die Musik klingt teilweise nach Kirchenorgel, verleiht dem Geschehen jedoch eine dichte Atmosphäre. Ob es sinnvoll oder realistisch ist, pro Mission gleich Dutzende von Gegner zu pulverisieren, während das eigene Schiff kaum was abbekommt, darüber ist schon ausreichend diskutiert worden. Eines jedoch steht auf jeden Fall fest: *Wing Commander* lebt in erster Linie von seiner fortlaufenden Story und der tollen Raumflotten-Atmosphäre. Auf jeden Fall für alle Katzenhasser empfehlenswert! Ach ja: Um die geheimen Missionen zu spielen, muß man den ersten Teil weder kennen noch besitzen... *hu*

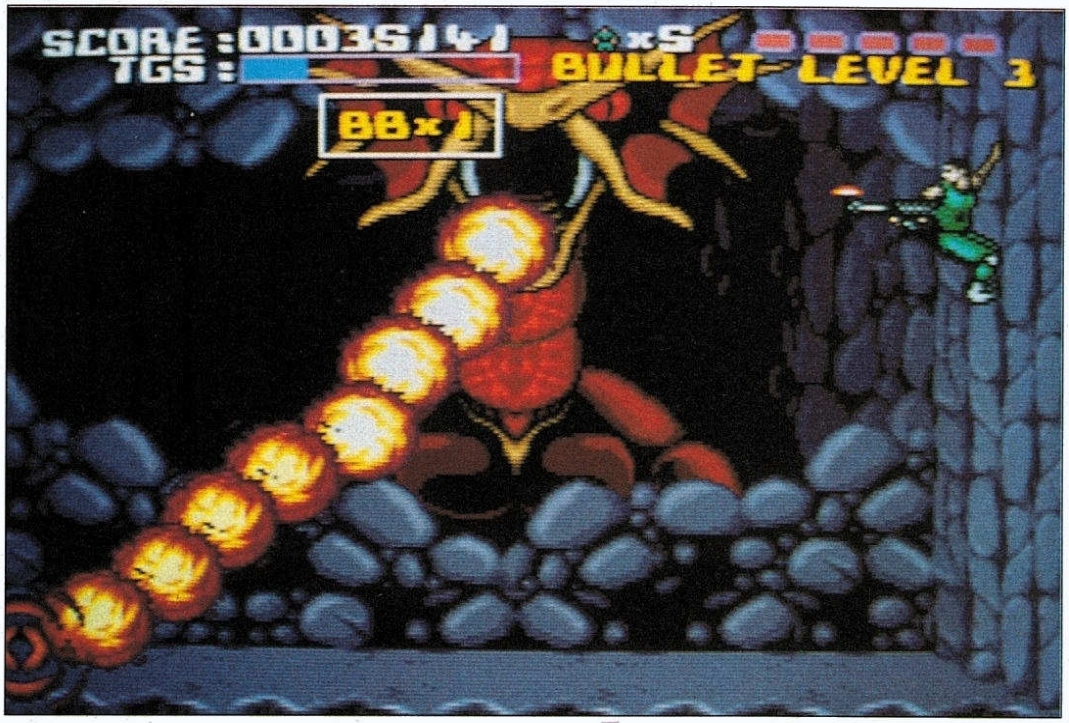
Spieletyp: Weltraum-Balleraction
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 68%
Musik 59%
Soundeffekte 58%

SPIEL-SPASS: **72%**

Redaktionswertung



Der riesige Drache ist einer der einfacheren Endgegner und erinnert an Super Probotector

SUPER NINTENDO

Zeitlos

Time Slip

Im Jahr 2129 stellen die Bewohner des Planeten Tirmat fest, daß ihre Heimat bald von einer galaktischen Katastrophe zerstört werden wird. Auf der Suche nach einer neuen Heimat entdecken sie die Erde. Achtzehn Jahre später senden die Tirmatianer Truppen in fünf verschiedene Zeitalter der Erdgeschichte, um die Menschheit auszurotten, bevor sie über hochentwickelte Waffen verfügen. Die Menschen erfähren von diesem Plan und will ebenfalls Soldaten in die Vergangenheit schicken. Doch die Spezialeinheiten werden zerstört, bevor sie die jeweilige Zeitepoche erreichen. Nur ein einzuger Mann überlebt: Dr. Vincent Gilgamesh. Allein kämpft er gegen die Invasionstruppen.

Ihr übernehmt die Rolle des Dr. Gilgamesh. Zu Beginn seid Ihr mit einer einfachen Maschinenpistole ausgerüstet. Mit Extras, die in den einzelnen Levels und Geheimräumen liegen, könnt Ihr Eure Bewaffnung verbessern. Auch Bazookas und Handgranaten findet Ihr auf Eurem Weg durch die Geschichte. Mit dem Steuerkreuz kontrolliert Ihr sowohl die Bewegungen Eures Helden, als auch seine Schußrichtung. Fünf Treffer verträgt Dr. Gilgamesch, der sechste kostet Euch eines der sieben Leben. Lebensenergie könnt Ihr in der Form von Batterien auftanken, die Ihr meist zusammen mit anderen Extras findet. Jedes Zeitalter (Level) besteht aus drei Sublevels, von denen jeder einen Endgegner hat. Ein Kampf gegen einen der großen Bosse kann bis zu zehn Minuten dauern. Der erste Spielabschnitt erinnert an "Super Probotector", während der zweite ein reines Shoot 'em Up ist. Es gibt keine Continues.

Mindestens zehn Minuten Nonstop-Beschuß verträgt der Ritter, bevor er explodiert. Der dreieckige Energieschild hält leider nicht lang.

Meine Meinung: **gut**

***Time Slip* ist wohl eines der schwersten Spiele des Jahres. Für einige der Endgegner benötigt Ihr sogar mit bester Bewaffnung einige Minuten, um sie zu besiegen. Der erste Shoot 'em Up-Level ist fast schon unfair, von allen Seiten kommen Euch Gegner und Felsen entgegen. Eure sieben armseligen Leben seid Ihr in Null komma Nichts los. Und da die Programmierer Euch nichts schenken, gibt's natürlich auch kein einziges, mickriges Continue. Die Grafik und Steuerung im ersten Spielabschnitt ist offensichtlich von *Super Probotector* "inspiriert", doch gut kopiert ist besser als schlecht entwickelt. Die Grafiken in den einzelnen Zeiten von der Prähistorie über das alte Ägypten bis in das Jahr 2097 sind eher durchschnittlich. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Ballergeräusche. Ich habe *Time Slip* immer wieder eingelegt, weil ich nicht glauben konnte, daß es ein Spiel geben soll, das ich nicht durchspielen kann. Euch wird es genauso gehen. *Time Slip* ist ein Spiel für alle, die eine wirkliche Herausforderung suchen und ist definitiv ein Anwärter auf den Titel des schwersten Spiels des Jahres.** *rz*

Spieletyp: Action

Hersteller: Vic Tokai
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

67%
Grafik
50%
Musik
54%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**

Redaktionswertung

Selbst das Toreschießen macht bei diesem Modul keinen rechten Spaß

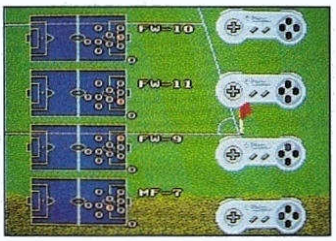
Heimniederlage

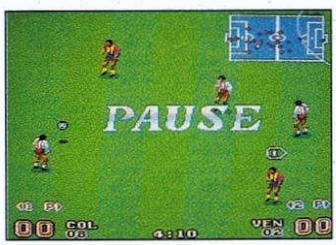
Goal!

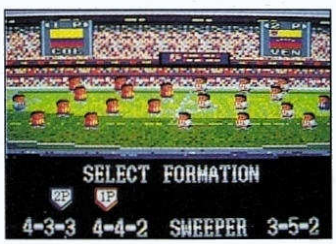
Der japanische Softwareriese Jaleco will die momentane Fußball-Hysterie im Konsolenbereich auch ausnutzen und präsentiert mit *Goal!* eine weitere Simulation der beliebten Sportart, bei der Ihr das Spielfeld von schräg oben seht. Zu Beginn habt Ihr die Wahl, Euch die Lederkugel mit oder ohne Abseitsregel, Fouls und anderen fußballtypischen Regeln um die Ohren zu bolzen. Sucht Ihr Euch anschließend noch Eure Lieblingsmannschaft aus den 24 besten Teams der Welt und entscheidet Euch für eine Spieltaktik (beispielsweise die 4-4-2-Formation), kann's endlich losgehen. Seid Ihr in der Offensive, könnt Ihr wie gewöhnlich mit zwei Buttons passen und schießen. Dabei legt das Leder eine gewaltige Distanz zurück, wenn Ihr die Feuerknöpfe lange genug gedrückt haltet. Damit Ihr nicht blind in der Gegend herumballert, hilft Euch ein Radar-Bildschirm, der die Positionen aller Spieler am oberen Bildschirmrand angibt. Laut Anleitung seid Ihr auch in der Lage, Spezialtricks wie Hechtkopfbälle, Scherenschläge und Fallrückzieher auszuführen: In der Praxis treten diese Faxen aber ziemlich selten auf. Kämpft Ihr Euch Richtung gegnerisches Tor und zielt auf den Kasten des Mitspielers oder Computers, schaltet das Bild um und Ihr seht den Torwart bei seinem Rettungsversuch von hinten. Hechtet der Schlußmann daneben, drehen Eure Cracks eine Ehrenrunde durch die Fankurve. In der Halbzeitpause werdet Ihr neben einer Statistik von einer Gruppe tanzender Cheerleader-Mädels unterhalten.

Meine Meinung: **na ja**

Wenn Jaleco meint, das Fußballspielen neu erfunden zu haben, befinden sich die Japaner auf dem Holzweg. Eine Fülle von Schußmöglichkeiten und Einstellungen reichen als Zutaten für ein gutes Kickermodul bei weitem nicht aus. Dem Gegner den Ball abzunehmen ist meist ein pures Glücksspiel, denn die eigenen Kicker sprechen auf Grätschversuche des Spielers nur selten an. Wollt Ihr einen längeren Paß aus Eurer Spielfeldhälfte starten, landet der Ball meistens in den Armen des gegnerischen Torwarts oder im Aus, da Ihr die Lederkugel mühelos über zwei Drittel des Spielfelds holzen könnt. Auch scheren sich Eure Mitspieler einen feuchten Kehricht darum, den Gegner vom Torschuß abzuhalten: Ihr steuert nämlich nicht automatisch den dem Ball am nächsten befindlichen Kicker, sondern müßt jeden Verteidiger einzeln anklicken. So spielt sich das Ganze ziemlich holprig und erreicht bei weitem nicht die Klasse eines *Striker* oder *Super Sidekicks* (Neo Geo). Wer unbedingt ein brandneues Kicker-Spiel haben muß, der halte sich an das zwei Klassen bessere *EA Soccer*. Das Beste an diesem Modul sind die Cheerleaders in der Halbzeitpause! *rk*







Eine Fülle von Einstellmöglichkeiten macht kein gutes Kicker-Modul aus: Dem Spielspaß lauft Ihr vergebens hinterher

Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

52%
Grafik
37%
Musik
51%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **46%**

Redaktionswertung

Super James Pond

Robocod

Nach den Erfolgen auf den Sega-Konsolen, spioniert Spezialagent James Pond nun auch in der Nintendo-Welt

Seine Geheimwaffen sind hyper-dehnbare Sehnen und ein Spezialanzug Marke "CIA". Wenn James Pond will, wächst er damit bis in den Himmel hinein und holt sich die Sterne vom Firmament, sackt hochgelegene Extras wie fliegende Regenschirme ein, und erweitert seine Fähigkeiten mit verwaisten Flügeln und schillernden Ankh-Symbolen. Doch damit nicht genug: mit seinen klebrigen Flossen krallt sich Superfisch Robocod – der Name ist ein dezenter Seitenhieb auf den androiden Polizisten mit ähnlich klingenden Namen – von unten an vorbeischwebende Plattformen und erklettert so nahezu jedes Hindernis. Von einer derart umweltfreundlichen Ausrüstung kann das trefflich parodierte 007-Vorbild mit dem weichen "B" nur träumen. Ein rundes Duzend feucht-fröhlicher Missionen muß der ausgeflippte Unterwasserspion bestehen, bis er seinen Erzfeind Dr. Maybe zur Strecke gebracht hat. Und der beherrscht wirklich jeden fiesen Trick: eine Batterie Sprengkörper versteckt der hinterlistige Fischevergifter beispielsweise in lebendige Pinguine. Doch Robocod ist nicht auf den Kopf gefallen und schlägt mit gleicher Münze zurück. Der Agentenfisch hat seit seiner Sega-Karriere zudem mächtig dazugelernt. Aufgepeppt mit diversen Mario-Elementen (Quader mit Fragezeichen, Nagelbretter) macht sich nun nicht nur im Teddybär-Level Weihnachtsstimmung breit.

Meine Meinung: **gut**

Pop-Art à la "Yellow Submarine", knallbunte Bombongrafik, runde putzige Gesichter und – allen voran – die Spielzeugfabrik des "Santa Claus" wecken bei den jungen Videospielefans wohl erste Gedanken an den diesjährigen Wunschzettel. Kein Wunder, daß der listige Agentenfisch die Herzen der Kids höherschlagen läßt. *mn*

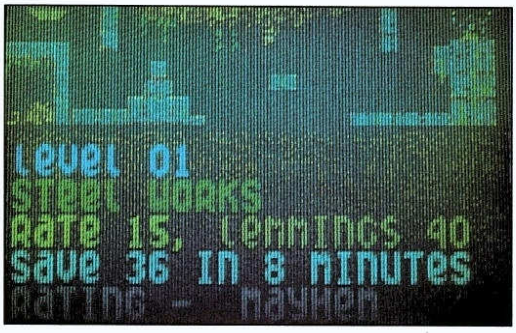
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
Grafik 67%
Musik 64%
Soundeffekte 43%
SPIEL-SPASS: 66%

Redaktionswertung

Mausefalle

Lemmings



Wäre nicht das bescheidene Display, gäbe es kaum Unterschiede zu den großen Konsolen

Jetzt wandert die skandinavische Wühlmaus auf wirklich allen Systemen. Um die niedlichen *Lemmings* auch auf dem Lynx zu retten, stellt Ihr zuerst den Schwierigkeitsgrad ein. Das Spiel beginnt mit dem "Fun"-Level, der auch von Einsteigern problemlos zu bewältigen ist. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der Nager vor dem sicheren Tod zu retten. Nachdem sie aus einer Klappe am oberen Bildschirmrand gefallen sind, wandern sie munter drauflos. Egal, welche Fallen auf die Kleinen lauern, sie wandern arglos in den Tod. Deshalb ist es Eure Aufgabe, den Lemmings verschiedene Tätigkeiten zuzuordnen: Laßt sie graben, klettern, springen oder den Rest der Bande aufhalten. Nur so führt Ihr sie zum jeweiligen Level-Ausgang. Habt Ihr einmal einen Fehler gemacht, bleibt Euch leider nichts anderes übrig, als die Kleinen zu sprengen, und den Level von vorn zu beginnen.

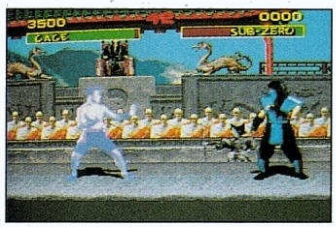
Meine Meinung: **super**

Genial, was die Programmierer hier mal wieder geleistet haben. Große Unterschiede zu den 16-Bit-Versionen werdet Ihr nicht finden, lediglich das LC-Display schränkt den Spaß ein. Saubere Grafik, passende Soundeffekte und viele abwechslungsreiche Musikstückchen lassen das Spiel auch auf dem Lynx zum Erlebnis werden. Die Lemmings sind hervorragend zu erkennen und die einzelnen Welten sind mit viel Liebe gezeichnet. Wie auch schon bei den anderen Versionen entwickelt sich schon nach kurzer Spielzeit der berühmt-berüchtigte Suchteffekt. Ein absoluter Kracher in jeder Sammlung! Ein solches Spiel hätte Atari zur Markteinführung seines 16-Bit-Handheld haben müssen und der Lynx wäre nicht so schnell in der Versenkung verschwunden! *ma*

Spieletyp: Strategie und Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl,

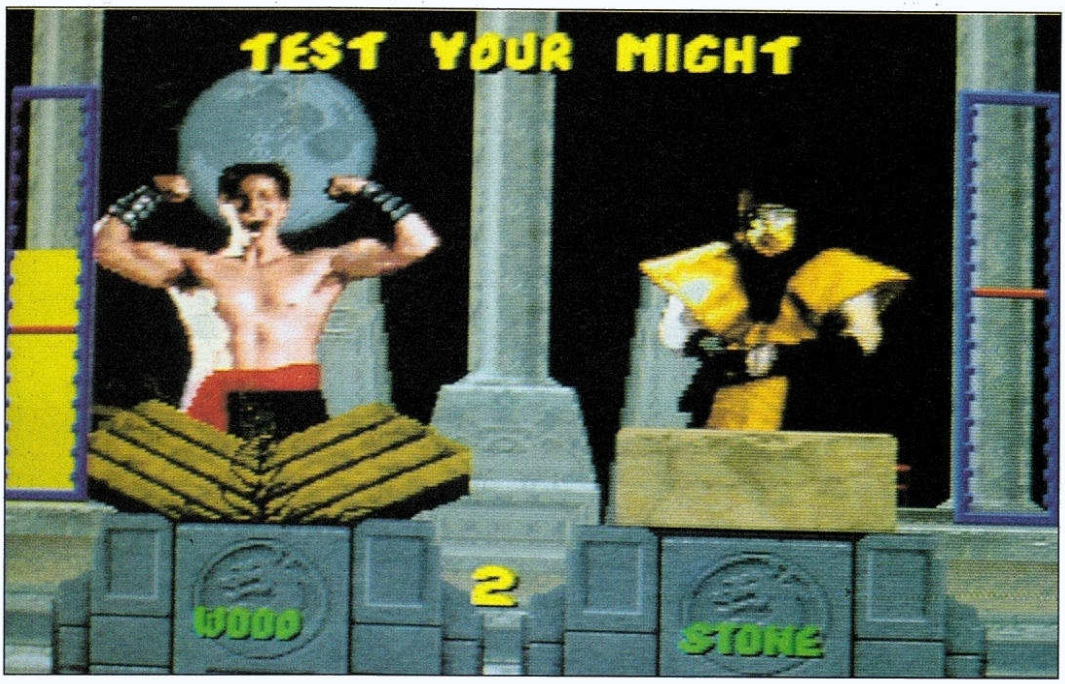
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 80 Mark
Grafik 80%
Musik 75%
Soundeffekte 25%
SPIEL-SPASS: 91%

Redaktionswertung



Oben: Der Meister des Eises hat wieder zugeschlagen

Rechts: Beim Härtetest hat's ein Zombie nicht so einfach: Stein ist wohl zu hart für Scorpion



Fünf auf einen Streich

Mortal Kombat

Das am meisten beworbene und heißersehnteste Modul des Jahres trudelt nun auf allen Sega- und Nintendo-Systemen (Ausnahme: NES) ein. Schon einmal warteten Fans monatelang auf ein Spiel: Street Fighter 2. Damals wie heute handelt sich's um ein simples Prügelspiel. Ihr wählt zu Beginn Euren Haudegen aus sechs bis sieben digitalisierten Kämpfern. Auf ihren Einsatz auf einer der fünf Systeme in unserem Test warten Kano, ein Schwerverbrecher mit künstlichem Auge aus Japan, Sonya, Leutnant der US-Army, Jonny Cage, Martial-Arts-Star aus Hollywood, Scorpion, Ninja-Zombie, Sub-Zero, Ninja-Meister der Kälte, Raiden, Donnergott sowie Liu Kang, Shaolin-Mönch aus China. Dabei fehlen Kano in der Master System/Game Gear-Version und Johnny Cage in der Game Boy-Variante. Mit Eurem Fighter tretet Ihr dann beim *Mortal Kombat*-Turnier an, das der Dämon Shang Tsung seit 500 Jahren mit eiserner Faust regiert. Er und sein Gehilfe, ein 2000 Jahre alter Halbdrache namens Goro mußten noch nie die schmerzlichen Folgen einer Niederlage hinnehmen. Wer näheres über die Kämpfer und die Hintergrundgeschichte des Mythos *Mortal Kombat* wissen möchte, der sollte unser Preview in Ausgabe 8/93 konsultieren. Der Wettkampf testet dabei Eure Stärken (oder Schwächen!) in den Bereichen Kampfkraft, Intelligenz sowie Ausdauer. Ihr duelliert Euch nämlich zunächst mit allen Euren Mitstreitern, im Falle des Sieges dann mit Eurem Spiegelbild: Ein weiser Shaolin-Mönch vertrat die Meinung, daß man über seine eigenen Schwächen gut Bescheid wissen sollte, um erfolgreich zu kämpfen. Seid Ihr soweit fortgeschritten, stellen sich Euch nun zwei Kämpfer im Doppelpack, die Ihr hintereinander auf die Bretter

Oben: Auf Super Nintendo und Mega Drive habt Ihr die Auswahl aus allen Kämpfern des Spielhallen-Vorbilds. Bei den drei anderen Systemen wurde jeweils einer wegrationalisiert.

Oben: Der Kampf gegen Euer Spiegelbild ist neben den Ausdauerrunden der härteste

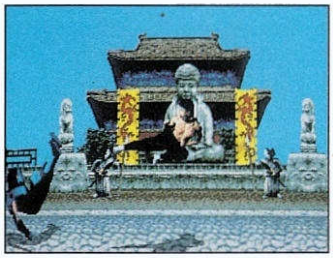
Spieletyp: Beam'em'Up
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Handicap-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 – 8
Preis: ca. 140 Mark

79%
Grafik
74%
Musik
53%
Soundeffekte

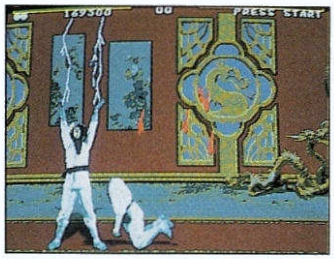
SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Shang Tsung wird vom selben Schauspieler wie Sub-Zero gespielt



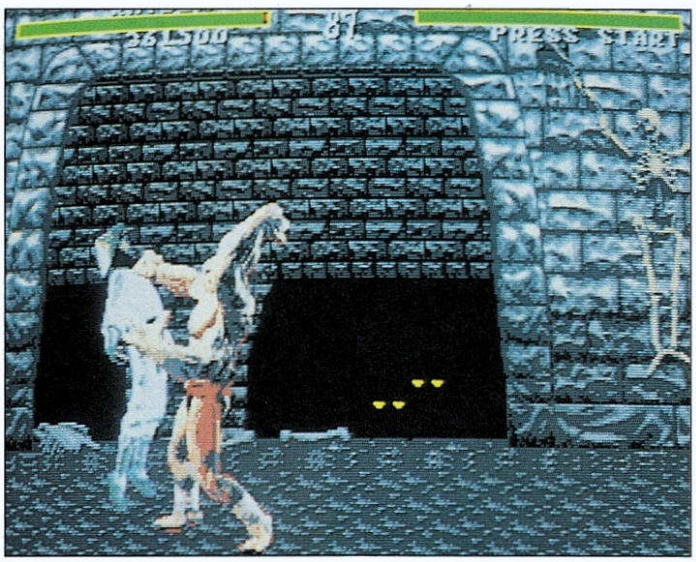
Die Special-Moves vom Shaolin-Mönchs Liu Kang gehören zu den effektivsten



Im Bloody-Mode steht der Gegner vom Raiden nach einer Niederlage ziemlich kopflos da

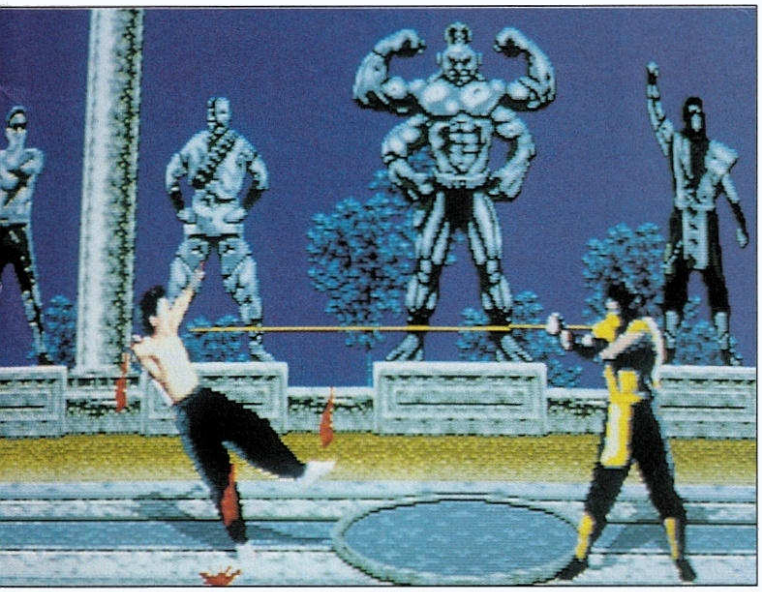
Als Turnier-Sieger gibt der Donnergott Raiden großspurig Weisheiten von sich

schicken müßt. Nachdem Ihr den ersten ins Gras beißen habt lassen, solltet Ihr also noch genug Energie übrig haben, um nicht chancenlos gegen den zweiten dazustehen. Drei dieser Ausdauerleistungen müßt Ihr insgesamt bestehen. Tretet Ihr dann noch dem vierarmigen Monstrum Goro auf die Füße und blast dem Turnierleiter Shang Tsung das Licht aus, der die Seelen und damit die Fähigkeiten aller Teilnehmer innehat, verlaßt Ihr das Meeting als 'Grand Champion'. Kommen wir nun zum eigentlichen Kern des Spiels: dem Prügeln. Jedes Martial-Arts-As verfügt über grundlegende Schlag- und Wurftechniken, die im Sprung, in der Hocke, in der Verteidigung oder einfach im Stehen angewendet werden können. Das Salz in der Suppe eines modernen Beat'em'Up's sind jedoch die Special-Moves. In diesem Punkt sind die sieben (sechs) Turnierteilnehmer allen anderen Kampfsport-Freaks auf der Erde haushoch überlegen, die ihnen in den Grundschlägen in nichts nachstehen. Ihr Arsenal reicht dabei von Schattenschlägen (Johnny Cage) über Harpuneneinsatz (Scorpion) bis zu Eismagie (Sub-Zero, sehr passend gewählt!). Habt Ihr Euren Gegner soweit malträtiert, daß er nach spätestens drei Runden kraftlos herumtaumelt, laßt Ihr ihn mit dem jeweiligen Finishing-Move Eures Helden den Staub der Arena schmecken. Diese Techniken wendet Ihr erst an, wenn der Fight schon vorbei ist, um ordentlich Punkte zu scheffeln. Dabei gibt's so abgedrehte Charaktere wie Scorpion, der seine Ninja-Kapuze abnimmt und mit seinem darunter hervorgrinsenden Totenschädel (er ist ein Zombie, der von den Attentätern des Sub-Zero-Clans gemeuchelt wurde) seinen Kontrahenten in einen Feuerwall einhüllt. Ohne den sagenumwobenen Bloody-Mode verlieren die Dinger aber an Reiz. Abschließend würden wir Euch noch gerne die Tricks verraten, um bei den Sega-Systemen in jenen grausamen Bloody-Mode des Automatenvorbilds zu kommen (Nintendo bleibt seiner 'No Sex and Crime'-Linie treu und verbietet das deshalb streng). Acclaim hat uns das aber ausdrücklich untersagt. Ihr könnt die Dinger aber erhalten, wenn Ihr uns mit einem frankierten und adressierten Rückumschlag schreibt. Dann fließt bei saftigen Treffern ordentlich Blut. Die Bildschirmfotos geben Euch einen ersten Eindruck davon.



Hat Euch der vierarmige Drache Goro erst mal in die Finger bekommen, sieht's schlecht aus

Ninja Scorpion arbeitet mit unlauteren Mitteln: ein Speer im Hals kostet ziemlich viel Energie



Meine Meinung:
geht so bis super

Zunächst einmal erwähne ich das größte Manko des Spiels, das gleichermaßen für alle fünf Systeme gilt. Wollt Ihr bei einem Beat'em'Up eine Attacke Eures Gegners abwehren, drückt Ihr im üblicherweise das Steuerkreuz in die dem Kontrahenten abgewende-

Spieletyp: Beam 'em Up
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Soundmenü, Continue, 5 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 2 – 7
Preis: ca. 130 Mark

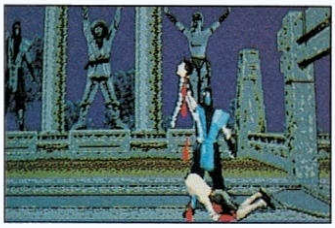
79%
Grafik
74%
Musik
53%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

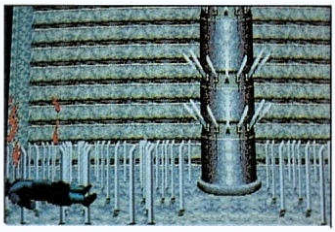
Redaktionswertung

MEGA DRIVE

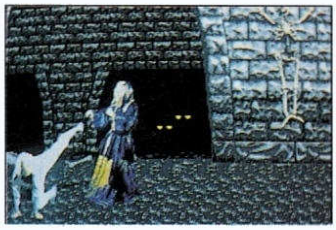
Ab und zu taucht im Turniert der grüne Ninja auf und gibt Euch Tips wie man ihn finden kann. Gerüchte sagen, daß Ihr ihn trefft nachdem Ihr auf Hard ohne Rundenverlust durchgekommen seid



Sub-Zero beschließt Euer Leben auf grausamste Weise

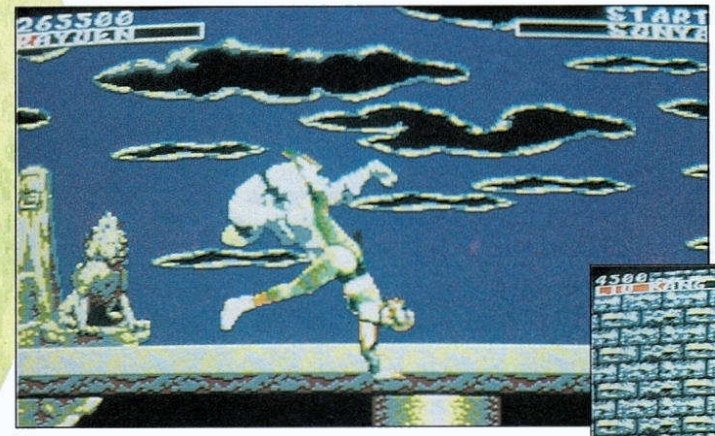


Fallt Ihr in diese Grube habt Ihr wohl nicht gewonnen

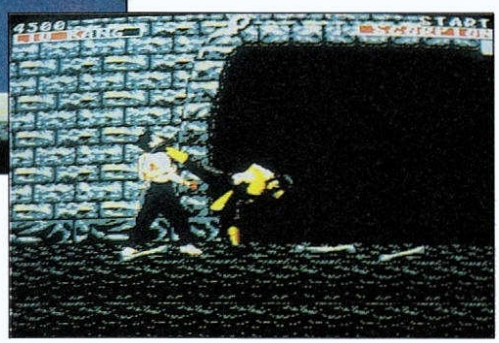


Im letzten Kampf beharkt Ihr den Großmeister selbst

te Seite. Nicht so bei Mortal Kombat. Hier müßt Ihr zum Blocken immer eine Tasten(-kombination) gedrückt halten, z.B. beim Game Boy A und B zusammen oder beim Super Nintendo die L/R-Tasten. Damit könnt Ihr nach der Abwehr nicht schnell genug angreifen und umgekehrt. Die Ausnahme bildet dabei das Mega Drive: Dort ist die Schlacht (auf normal) relativ einfach. Ich schlug mich ohne Rundenverlust durch das gesamte Turnier, ohne ein einziges Mal blocken zu müssen. Negativ fällt noch auf, daß große Verwechslungsgefahr besteht, wenn Ihr gegen Euer Spiegelbild antretet: Die Figuren sind dann haargenau die gleichen (nicht mal Farb- oder Kleiderunterschiede, Sonya mal ausgenommen). Wie bei Streetfighter 2 auch, gleichen sich dann wiederrum zwei Sprites in Aussehen und Schlagrepertoir wie ein Ei dem anderen: Sub-Zero ist blau (nein, nicht betrunken!) und Scorpion hat eine gelbe Kutte an, sonst sind sie eineiige Zwillinge. Die Grafik mit den digitalisierten Sprites weist auf den verschiedenen Systemen unterschiedliche Qualität auf. Während die Charaktere auf den 16-Bit-Maschinen lebensecht wirken und mit sehr flüssigen und damit realistischen Bewegungsabläufen glänzen, weisen die Master System/Game-Boy-Helden kleine Mängel auf. Die Sprünge der Heroen gestalten sich auf Nintendos Handheld ziemlich ruckhaft und Segas 8-Bit-Jünger müssen mit ansehen, wie Raiden bei seinem Torpedo



US-Leutnant Sonya beherrscht eindrucksvolle Nahkampftricks



Den von Scorpion gezeigten Roundhousekick haben alle Teilnehmer drauf

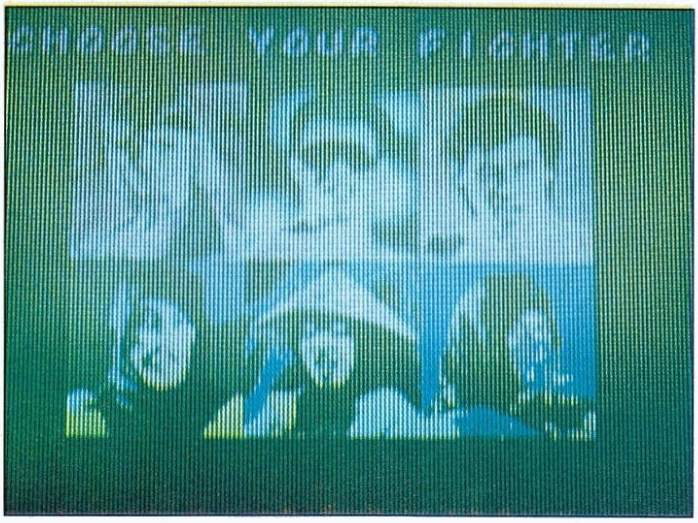
Spieletyp: Beam'em'Up
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade,
Schwierigkeitsgrad: 3 – 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 52%
Musik 61%
Soundeffekte 37%

SPIEL-SPASS: **55%**

Redaktionswertung

recht klobig und eckig durch die Gegend quirlt. In Bezug auf die Soundeffekte stellt das Super Nintendo eine Klasse für sich dar: Auf keiner anderen Konsole wurden nahezu alle Sprach-Samples des Automaten so liebevoll umgesetzt. Der Tarzan-Urschrei des Donnergottes Raiden bei seinen Special-Move (SNES only!) schafft ein tolles Kampf-Feeling. Apropos Spezialschläge: Was haben sich die Designer eigentlich dabei gedacht, die Dampfhämmer unter den Moves auf den tragbaren Systemen noch schwieriger als auf den stationären Konsolen zu machen? Auf dem fuzzeligen Game-Boy-Steuerkreuz müßt Ihr für Raidens Torpedo dreimal links, einmal rechts drücken, während auf Mega Drive und Konsorten zweimal links, einmal rechts genügt. In bezug auf den Spielspaß bilden Super Nintendo, Mega Drive und (löbliche Ausnahme) Game Gear die erste Garde, da hier viel Wert auf eine flüssige Animation der Charaktere und ein gutes Beat'em'Up-Spielgefühl gelegt wurde. Beim Game Gear ging das allerdings auf Kosten der Charaktere



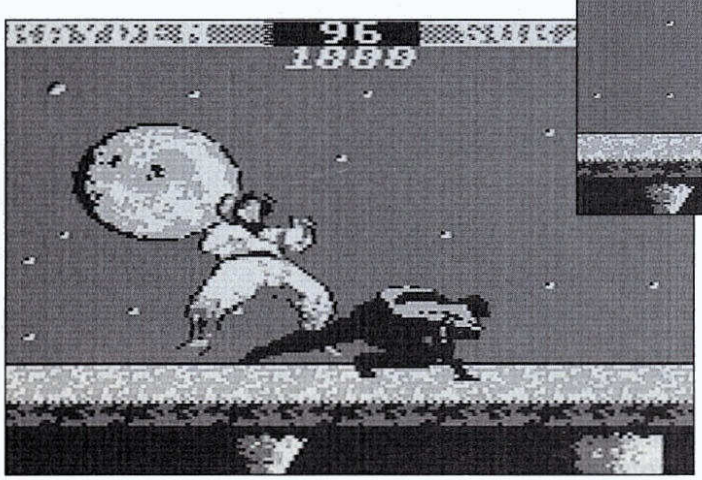
Auf dem Game Gear macht Schwerverbrecher Kano aus Japan gerade Urlaub

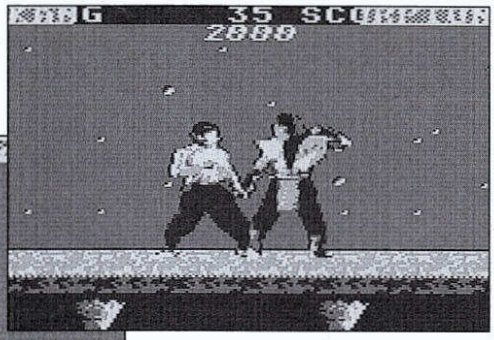
Hollywood-Schauspieler Jonny Cage hat eine Runde für sich entschieden

(einer wurde wegrationalisiert) und der Hintergrundgrafiken (es gibt nur zwei). Beim Master System präsentiert sich die Grafik eher trist und auch das Spielgefühl ist bescheiden. Bis Raiden seinen Tornado (mein Aufhänger in diesem Test) ausgeführt hat, stirbt sein Gegner wohl schon vor Altersschwäche. Überhaupt halte ich es für ein Unding, für qualitativ weitaus schlechtere Spiele auf dem Master genauso viel zu blechen, wie auf Segas 16-Bit-Konsole, die Ihr Euch schon für 200 Mark besorgen könnt. Mein Fazit also: Die Mega Drive-, SNES- und Game Gear-Varianten sind trotz des Block-Mankos sehr empfehlenswert, von den anderen laßt Ihr lieber die Finger. Ist das Spiel auf den drei genannten Konsolen nun besser als Street Fighter 2? Die Antwort lautet definitiv nein! Erstens gibt's statt zwölf beiMortal Kombat nur achteinhalb Schläger und zweitens zeigen sich die Backgrounds der Digi-Sprites im Gegensatz zu Capcoms Aushängeschild nicht immer von ihrer Schokoladenseite. Die Spielbarkeit ist bei beiden aber in etwa gleich hoch anzusiedeln. Aufgrund der Schlagvielfalt kommt es nach einigem Training bei beiden Modulen zu technisch erstklassigen Duellen. Wer aber das ultimative Prügelspiel sucht und das nötige Kleingeld mitbringt, der halte sich an Samurai Showdown auf der Kampfkonsole Neo Geo. Abschließend noch meine Einzelbewertungen:

- Super Nintendo: Super
- Mega Drive: Super
- Game Gear: Gut,
- Master System: Geht so
- Game Boy: geht so. *rk*

Die Game-Boy-Version ist spielerisch die mieseste Adaption der Kult-Prügelei. Die Spezial-Schläge gehen alles andere als leicht von der Hand.





GAME GEAR

Spieletyp: Beam'em'Up
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Soundmenü, Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Handicap-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 2 – 6
Preis: ca. 80 Mark

75%
Grafik
62%
Musik
37%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**

Redaktionswertung

GAME BOY

Spieletyp: Beam'em'Up
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 – 7
Preis: ca. 70 Mark

49%
Grafik
55%
Musik
35%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **46%**

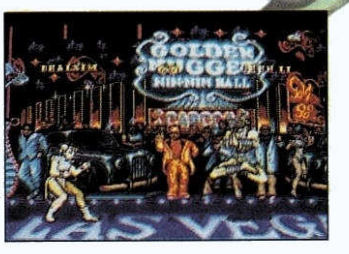
Redaktionswertung

Mit den Feuerbällen wird Chun Li zur gefährlichen Gegnerin

Special Champion Edition

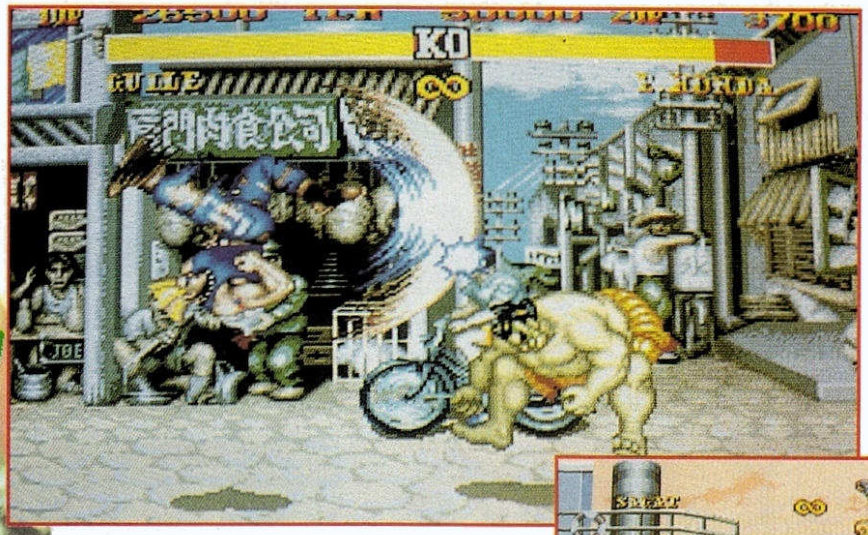
Street Fighter 2

Der König des Beat'em'Up beehrt nun endlich das Mega Drive! Bis jetzt waren alle *Street Fighter 2*-Versionen den Nintendo-Besitzern vorbehalten: Nach der 16 MBit-Urversion schob Capcom eine 20 MBit-Turbo-Variante nach, in der Ihr alle Charaktere mit erhöhter Geschwindigkeit (bis zu vier Turbo-Sternchen waren anwählbar) steuern konntet. In den Staaten erhaltet Ihr mittlerweile eine 16 MBit-starke Championship-Edition, die extra für den deutschen Markt noch auf 24 MBit aufgestockt und mit zusätzlichen Features angereichert wurde. Ihr könnt jetzt eine Unmenge von Optionen aufrufen, aber im Grunde dreht sich alles nach wie vor um den (schlagkräftigen) Meinungsaustausch der zwölf wohl bekanntesten Sprites der Videospielgeschichte (neben Mario und Sonic). Nach dem Einschalten müßt Ihr Euch zunächst zwischen Champion- und Hyper-Mode entscheiden. Im Champion-Mode dürft Ihr Euch auf alle Kämpfer inklusive der vier Endprügler Balrog, Vega, Sagat und M.Bison stürzen, während Ihr im Hyper-Mode mittels Sternchen einstellt, wie schnell Kens Faust Richtung Kinnlade von Zangief schnellen soll. Kein Sternchen bedeutet dabei normale Geschwindigkeit und beim Maximum von zehn Sternchen geben sich die Kontrahenten in Sekundenbruchteilen mit Kick-Kombinationen Saures. Bevor Ihr jetzt ins Spiel einsteigt, solltet Ihr noch die Optionen konsultieren. Dort habt Ihr die Wahl zwischen dem normalen 2P-Modus und einer "Gruppenschlacht". Habt Ihr den Zweispieler-Mode zu Eurem Tummelplatz erkoren, könnt Ihr im nächsten Menü (Ihr seht, die Optionen sind schier endlos!) diverse Spezialschläge einfach "ausschalten", d.h. im Kampf sind die dann nicht anwendbar. Dadurch verschiebt Ihr das Kräfteverhältnis der Duellanten weiter nach Euren Vorstellungen. Sucht Ihr Euch schließlich noch den Schauplatz Eures Muskelspiels aus den bekannten zwölf Street-Fighter-Arenen aus, kann das Spektakel endlich beginnen. Sicher wollt Ihr jetzt noch wissen, was es mit dem Group-Battle-Mode auf sich hat. Klickt Ihr diesen Punkt im Auswahlmenü an, müßt Ihr Euch (Nicht schon wieder!) entscheiden zwischen Match Play und Elimination. Bei Match Play stellt jeder der zwei Spieler ein Street Fighter-Team aus bis zu sechs Mitgliedern zusammen. Die ausgesuchten Haudegen treten dann nacheinander gegeneinander an und derjenige mit den meisten Siegen (wie immer läuft jedes Duell über maximal drei Runden) triumphiert als Sieger. Ähnlich läuft's im Elimination-Modus: Hier können die Kontrahenten jedoch Teams mit unterschiedlicher Mannschaftsstärke zusammenwürfeln. Die Prügel-Veteranen jedes Teams geben sich dann wieder in vorgegebener Reihenfolge eins auf die Mütze, jedes Martial-Arts-As bleibt aber so lange im Match, bis er verliert. Dann kann es also vorkommen, daß Spieler Eins mit, sagen wir M.Bison, alle fünf Teammitglieder seines Gegners schlägt und somit 5:0 gewinnt, während sich die restlichen zwei Leute seiner Mannschaft derweil am Strand sonnen können (und sich wahrscheinlich vor lauter Autogrammjägern ins Meer flüchten müssen). Die eigentlichen Hauptakteure des Spiels wurden zum Glück auch nicht vor Innovationen bewahrt und haben einige (teils spielentscheidende!) Special-Moves dazugelernt. Das grünhäutige Urwaldmonster Blanka beharkt seine Gegner neuerdings mit einer senkrechten Flugrolle, die flinke Chun Li erhielt mit ihren

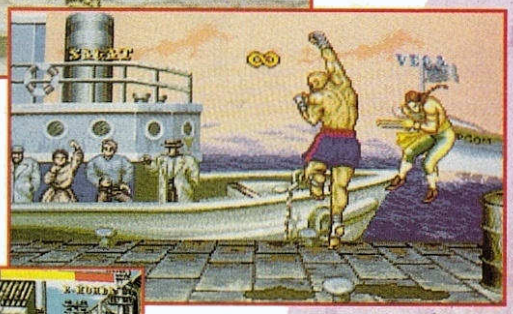


Der Inder Dhalsim kann seine neue Yoga-Technik (wie alle anderen Charaktere ihre Special Moves) auch wieder abstellen

Feuerbällen eine wirksame Distanzwaffe und der gelenkige Inder Dhalsim teleportiert sich einfach aus dem Kampfgetümmel an eine sichere Stelle. Neben Guile lagen als einziges noch Ken und Ryu auf der faulen Haut.



Guile hat jetzt blaue Hosen an, aber keine neuen Kniffe dazugelernt



Ihr könnt auch mit Endgegnern prügeln

Landet Honda auf Euch, seid Ihr platt

Meine Meinung: super

Street Fighter 2 ist und bleibt Capcoms Goldesel. Diese Version hat gegenüber der genialen Spielbarkeit des Super Nintendo-Updates noch dazugewonnen. Die ganzen Einstellmöglichkeiten täuschen aber nur darüber hinweg, daß Capcom immer wieder mit demselben Spiel daherkommt. Die ganzen "neuen" Special-Moves sind alles andere als neu und in der Ur-Version des Hits schon in irgendeiner Weise vorhanden. Dhalsims Teleport-Move ist seine ursprüngliche Siegespose, Chun Lis Feuerball ist in Ausführung und Aussehen identisch mit denen von Ken und Ryu und Blankas Flugrolle zielt nun statt nach vorn einfach nach oben. Grafisch gesehen haben die Designer dagegen die Mega-Drive-Farbpalette schön ausgenutzt und nahezu alle Details des Automatenvorbilds integriert, so daß man einen Unterschied zur Super Nintendo-Version nur bei genauerem Hinsehen feststellt. Soundtechnisch muß man dagegen einige Abstriche machen, denn die Schlaggeräusche tragen nicht viel zur Atmosphäre bei. Die gleiche Kritik muß sich übrigens auch _Mortal Kombat_ gefallen lassen, womit wir beim Vergleich wären. Das Acclaim-Spektakel hat trotz der echten digitalisierten Charaktere gegen das Kultmodul in dieser aufgepeppten Version keine Chance. Für _Street Fighter 2_ sprechen zwölf Muskelprotze mit vielen Special-Moves und eine Unmenge von Optionen, während für _Mortal Kombat_ achteinhalb Fighter mit teilweise nur zwei Spezialschlägen und keine Optionen zu Buche stehen. Es scheint hier also mit minimalem Einsatz noch mal richtig Gewinn gemacht werden zu wollen, denn der neue Street Fighter (3?) steht schon in den Startlöchern: Es gesellen sich mindestens vier neue Kämpfer dazu. Als da wären: Ein Indianer, ein Bruce Lee-Verschnitt, ein Farbiger sowie eine Military-Lady mit Bürstenhaarschnitt. Die oben angesprochenen Kritikpunkte dieser Version gelten aber nur für Leute, die das Modul schon kennen: Denen bietet es absolut nichts Neues. Alle anderen können bedenkenlos zugreifen, denn das Kultmodul bietet dank der vielen einstellbaren Spielereien ungetrübten Prügelspaß über Monate hinweg. Zudem ist es das erste, offiziell in Deutschland erscheinende _Street Fighter 2_ für's Mega Drive. Gegen die neuen High-Tech-Beat'em Ups a la _Samurai Showdown_ auf dem Neo Geo steht der Klassiker trotz aller Spielvarianten allerdings auf verlorenem Posten. _rk_

Spieletyp: Beat'em'Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, viele Optionsmöglichkeiten
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

84%
Grafik
58%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **91%**

Redaktionswertung

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

F-1 us	demnächst erhältlich
Ultimate Soccer	demnächst erhältlich
Pirates Gold	demnächst erhältlich
Royale Rumble	demnächst erhältlich
Streetfighter II	demnächst erhältlich
Zombies Ate my N.	demnächst erhältlich
GUNSTAR HEROS jp	89.-
Aquatic Games us/dt	49.-
Ariel us	59.-
Bad Omen jp	29.-
Batman Returns us/dt	69.-/99.-
Battletoads	89.-
Bill Walsh College Football	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
Cadash us	39.-
Carmen San Diego	49.-
CD Afterburner dt	99.-
CD Batman us	99.-
CD Dracula us	99.-
CD Ecco the Dolphin us	99.-
CD Final Fight dt/us	99.-
CD Hook us	89.-
CD Jaguar XJ220 us	99.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-
CD Silpheed	139.-
CD Spiele us/jp/dt	ab 79.-
CD Time Gal us/dt	99.-
CD Wonderdog us	89.-
Chakan dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Dragons Fury dt	99.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer	99.-
F22 us	79.-
Fatal Fury us/dt	99.-
Ferrari Grand Prix dt	49.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	99.-
Flintstones us/dt	89.-/99.-
G-Loc	49.-
Gain Ground dt	49.-
Galahad us/dt	49.-
General Chaos	99.-
George F. Boxing us	49.-
Global Gladiator dt	99.-
Gods (nur auf 60Hz)	79.-
Golden Axe III	89.-
Grandslam Tennis dt	99.-
Greendog dt	49.-
Hardball 3 us	109.-
Hit the Ice us	49.-
Home Alone dt	49.-
Humans us	109.-
Indiana Jones dt	99.-
James Bond 007	69.-
James Pond dt	39.-
Jewel Master us	39.-
Joe Montana 92	59.-
John Madden 91	59.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs. Bird us	39.-
Jungle Strike us/dt	99.-/109.-
Jurassic Park dt/us	109.-/99.-
Landstalker us	109.-
Leaderboard Golf us	79.-
Lemmings dt	99.-
LHX Attack Chopper us	89.-
Lotus Turbo Challenge dt	99.-
Marble Madness dt	49.-
Mega lo Mania dt	99.-
Micro Machines dt	89.-
Monaco GP 2 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-
Mutant League Football us	89.-
NBA-Allstar Challenge us	69.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-
Outrun2019	99.-
Pac-Mania us	89.-
PGA Tour Golf I us	69.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-
Phelios dt	49.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-
Predator II us	89.-
Risky Woods dt	49.-
Road Rash II us	89.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolo the Rescue dt	99.-
Shadow of the Beast II us	49.-
Shining Force dt.	129.-
Shinobi II jp/us	89.-/99.-
Side Pocket dt/us	99.-/89.-
Sonic II dt	89.-
Space Harrier II dt	39.-
Spiderman X-Man us	99.-
Splatterhouse III	99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	99.-
Summer Challenge us/dt	89./99.-
Sunset Riders dt	99.-
Super Battle Tank us	89.-
Super Shinobi dt	49.-
Superman dt	89.-
Technoclash us	99.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Terminator dt	89.-
Thunderforce II dt	39.-
Thunderforce IV dt	99.-
Tiny Toons dt	99.-
TMNT Turtles dt	89.-
Toe Jam & Earl jp	39.-
Turrican dt	39.-
Universal Soldier dt	39.-
USA Team Basketball us	99.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
X-Men dt	99.-
Xenon 2 dt	49.-
Streetfighter 6-Buttons Pad	39.-
Japan Converter	19.-
Converter us 60Hz auf dt	39.-
CD Converter us/dt/jp	99.-
RGB Kabel	29.-
Honey Bee Pad	39.-
Manacer dt.	129.-
Action Replay PRO	89.-
Mega Drive II o. Spiel dt	199.-
CD II dt ohne Spiel	479.-
CD II dt inkl. 1 Spiel	549.-
Umbau Megadrive auf 60 Hz	59.-
Gebrauchte Spiele	ab 9.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen! "Game Fan Magazin" und "Electronic Gaming" monthly 8.- DM

SUPER NES

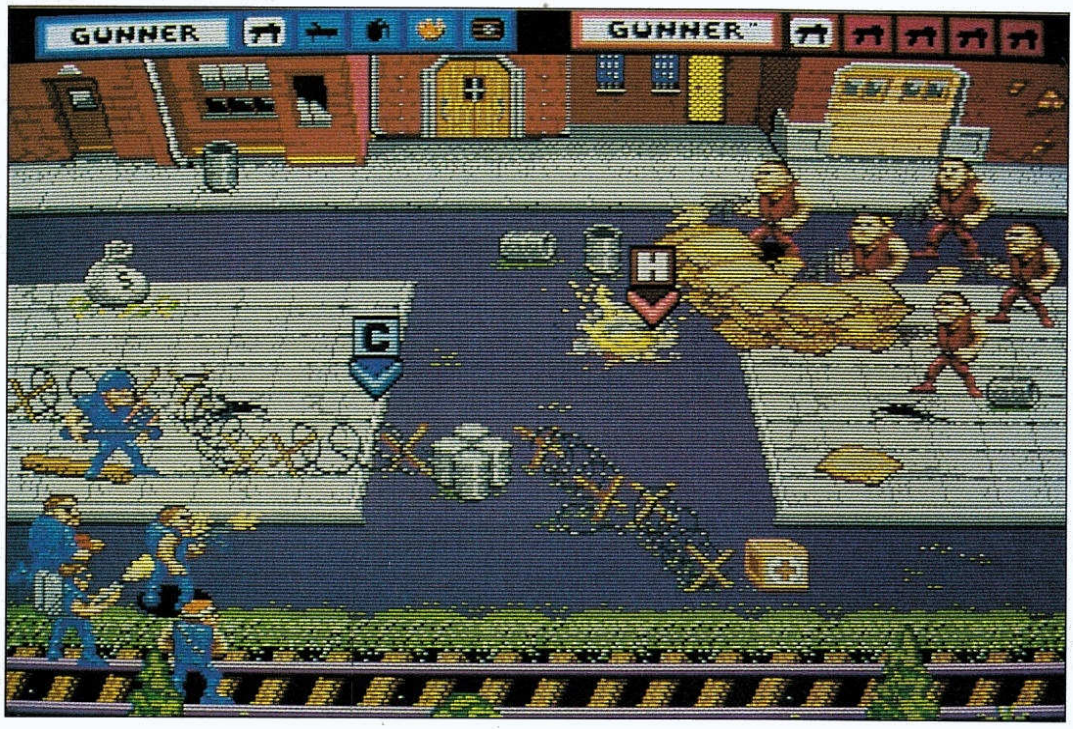
Jungle Strike	demnächst erhältlich
T2 Judgement Day	demnächst erhältlich
Super Offroad	demnächst erhältlich
Jurassic Park	demnächst erhältlich
Art of Fighting	demnächst erhältlich
Actraiser dt/us	119.-/109.-
Addams Family II	69.-
Alien III us/dt	109.-/119.-
Another World dt	119.-
ASTERIX dt	109.-
Back to the Future	109.-
Batman Returns jp/us	79.-/109.-
Best of the Best us	99.-
Blues Brothers jp	79.-
BOB dt/us	109.-/89.-
Bubsy	119.-
Bulls vs. Blazers dt	119.-
Cacoma Knights jp	59.-
Combattribes us/jp	59.-
Congos Caper	89.-
Cool World	79.-
Cosmo Gang jp	79.-
Cybernator us/dt	109.-/119.-
Dead Dance	139.-
Desert Strike us	99.-
Doomsday Warrior us	59.-
Dragons Lair dt	69.-
Dungeon Master	129.-
E.V.O.	129.-
Edono Kiba	59.-
Exhausted Heat II	129.-
F-15 Strike Eagle	119.-
F-Zero us	79.-
Fatal Fury us	109.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight 2 us/dt	119.-/89.-
Final Fight us	89.-
Formation Soccer II	119.-
Gods us/dt	109.-
Goof Troop us 60Hz	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Harley Humongous	89.-
Hat Trick Hero jp	59.-
Hit the Ice us	59.-
Ikari Warriors	109.-
Jaki Crush	99.-
James Bond jr. us	59.-
James Pond us	109.-
Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 93 dt	109.-
King Arthurs World us	119.-
Krusty's Super Funhouse dt	59.-
Lemmings dt	119.-
Magic Johnsons Super Slam Dunk	119.-
Mario & Wario (nur Mouse)	129.-
Mario Collection jp/us	109.-
Mario is Missing us	119.-
Mech Warrior us	109.-
Mortal Kombat dt/us	125.-/129.-
Mystic Quest us	79.-
Mystical Ninja us	119.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-
Nigel Mansall nur us/jp	119.-
Outlander us	79.-
Paperboy dt	69.-
Parodius dt	99.-
Pocky & Rocky	109.-
Powermonger	119.-
Prime Goal Soccer jp	139.-
Prince of Persia jp	59.-
Rampart us	99.-
Road Runner us/dt	109.-/119.-
Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-
Rushing Beat 1	59.-
Samurai us	109.-
Shadow Run	119.-
Shanghai us	99.-
Sonic Wings jp	129.-
Soul Blazer us	119.-
Star Wing us/dt	119.-
Streetfighter Turbo us	139.-
Striker dt/jp	99.-/129.-
Super Air Diver	129.-
Super Baseball 2000 us	119.-
Super Battle Toads us	109.-
Super Battletank us	109.-
Super Bomberman jp	139.-
Super Conflict us	109.-
Super F-1 Hero	59.-
Super Mario Kart us	99.-
Super Slapshot	119.-
Super STARWARS dt/us	129.-/109.-
Super Swiv dt/us	119.-/59.-
Super Turrican us	99.-
Taz-Mania us	99.-
Tecmo NBA US	119.-
Terminator us	69.-
Tetris II	149.-
The Lost Vikings us	109.-
Tiny Toons dt	89.-
Tom & Jerry us	69.-
Toys us	69.-
Twinbee	99.-
Vegas Stakes us	99.-
Waynes World us	99.-
Wing Commander us/dt	119.-
Wordtris us	69.-
World Heros	159.-
Yoshis Cookies	99.-
RGB-Kabel us/dt	29.-/39.-
Verlängerungskabel f. Joypad	19.-
Super Score	119.-
Honey Bee Pad us	39.-
Topfighter QJ (programmierbar)	129.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Action Replay PRO n.Starfox taugl.	89.-
Super NES mit Mario, 2 Pads us	309.-
Super NES ohne Mario, 1Pad us, inkl. RGB-Kabel	249.-
Super NES ohne Mario,1 Pad dt	199.-
Umbau SNES 50/60Hz usw.	89.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (View Point 499.-), CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Die moronicanischen Truppen greifen die Hauptstadt von Viceria an

Krieg der Zwerge

General Chaos

Es herrscht Krieg zwischen Moronica und Viceria. Die Oberbefehlshaber der beiden Zwergstaaten, General Chaos und General Havoc, schicken ihre härtesten Kämpfer in die Schlacht.

Jede Einheit besteht aus fünf Soldaten, die mit Flammenwerfern, Panzerfäusten, Maschinenpistolen, Granaten oder Dynamit ausgerüstet sind. Ziel ist es, genügend Kampfabschnitte zu erobern, um schließlich die gegnerische Hauptstadt angreifen und erobern zu können.

Eure Aufgabe ist es, die Kämpfer in der Schlacht zu führen. Zu Beginn bietet Euch *General Chaos* verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Ihr könnt alleine, zu zweit, gegeneinander oder als Team gegen General Havoc spielen. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts dürft Ihr Euch sogar zu viert bekriegen. In diesem Fall steuert jeder von Euch eine zweiköpfige Spezialeinheit, die Kommandos, wobei jeweils zwei Spieler ein Team bilden. Als nächstes wählt Ihr auf einer Landkarte das Schlachtfeld, das möglichst nah an der gegnerischen Hauptstadt liegen sollte. Danach stehen Euch vier verschiedene Kampftruppen zur Verfügung, von denen jede eine andere Bewaffnung hat. So ausgerüstet, geht es in den Kampf. Ihr könnt jeden Eurer Soldaten beliebig auf dem Schlachtfeld plazieren und bewegen. Der Flammenwerfer zum Beispiel hat eine kurze Reichweite und muß deshalb sehr nahe an den Gegner herangeführt werden. Sogar ein Faustkampf ist möglich. Doch Vorsicht, der Gegner beherrscht einige dreckige Tricks. Ist ein Soldat verletzt, müßt Ihr einen Sanitäter rufen, ansonsten stirbt er innerhalb weniger Sekunden. Wer die gegnerische Truppe zuerst ausschaltet, hat die Schlacht gewonnen und darf vorrücken.

Meine Meinung: **gut**

General Chaos **ist militaristisch, brutal, kriegsverherrlichend und macht trotzdem einen Riesenspaß. Alleine wird es zwar schnell langweilig, doch speziell zu viert werdet Ihr Euch stundenlang harte Schlachten liefern. Die Kämpfe arten dabei oft in absolutes Chaos aus. Man ist versucht, seine Soldaten möglichst dicht an den Gegner heranzuführen, statt Waffen mit größerer Reichweite in sicherer Entfernung zu plazieren. Verletzte werden im Kampfgetümmel leicht übersehen und die taktischen Tips der Anleitung ignoriert. Gerade der chaotische Spielablauf macht jedoch den Reiz dieses Spiels aus. Sicher könnte man sich während der Schlachten mehr auf die Taktik konzentrieren und damit größere Erfolge erzielen, der Spielspaß ginge dabei jedoch größtenteils verloren. Das Trainingscamp bietet eine nette Möglichkeit, mehr über die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und Waffen der Kampftruppen zu erfahren. Chef des Lagers ist ein sehr unfreundlicher General. Für alle Joystick-Rambos dringend zu empfehlen! Wegtreten!** *rz*

Und wieder beißt einer ins Gras. Der Ausbilder erklärt Euch die Waffen. Das Auswahlmenü zeigt die Bewaffnung Eurer Kampftruppen

MEGA DRIVE

Spieletyp: Action

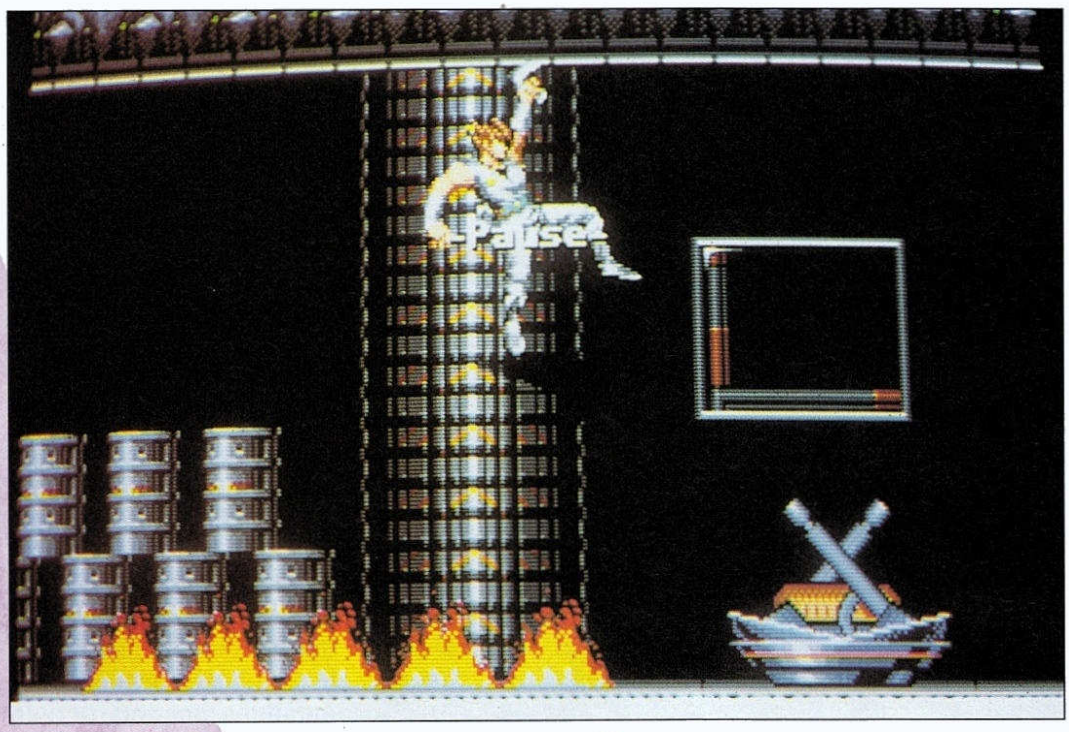
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Trainingscamp

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

67%
Grafik
52%
Musik
60%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 71%

Redaktionswertung



Der erste Endgegner macht Euch im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unterm Hosenboden

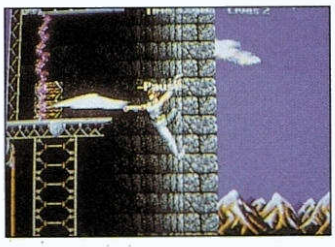
Scharfe Klinge

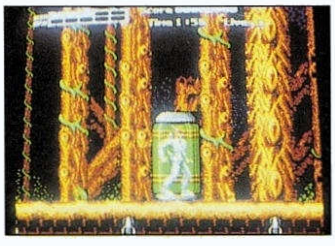
Strider 2

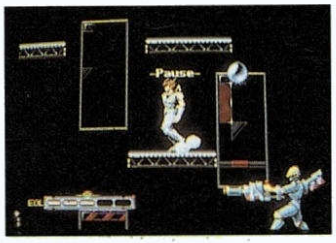
Der Mann mit dem Plasmaschwert und der atemberaubenden Saltotechnik stürzt sich in sein zweites Abenteuer. Um die entführte Prinzessin Magenta den Klauen eines mächtigen Magiers zu entreißen, nehmt Ihr den Kampf über fünf Todesfallen (sprich Level) auf. Die Stages scrollen dabei in alle Richtungen, je nachdem welchen Weg Ihr als nächsten einschlagt (im Laufe der Zeit werdet Ihr merken, daß diese Entscheidung lebenswichtig ist!). Die Grafiken präsentieren sich in gewohnt futuristisch-natürlichem *Strider*-Ambiente: Während Ihr den Wald des ersten Levels auskundschaftet, trefft Ihr beispielsweise auf eine mit Robotern und Minen gespickte Techno-Festung. Um Euch der zahlreichen und oft blitzschnell auftauchenden Feinde zu erwehren, ritzt Ihr ihnen mit Eurer rasiermesserscharfen Klinge ein Muster ein. Oder aber Ihr reißt Euch Wurfsterne unter den Nagel, die neben anderen Extras von Flug-Androiden transportiert werden. Überlebt Ihr solche Gemeinheiten wie Strahlenbarrieren, Tunnels mit Sensen sowie in alle Richtungen explodierende Tretminen, erwarten Euch knallharte Mittel- und Endgegner. Gelingt Euch dann auch mal ein Sieg über den jeweiligen Stage-Boß, werdet Ihr mit einem Wortgefecht in digitalisierter Sprache entlohnt (genießt es, denn so ein Ereignis kommt nicht häufig vor). Überhaupt ist *Strider* in der Lage, mit geschicktem Salto-Einsatz und Waffenbenutzung jede der alle Nase lang auftauchenden Gefahren zu meistern. Sollte das bei Euch nicht der Fall sein, greift Ihr auf fünf Continues zurück (zehn wären besser gewesen!)

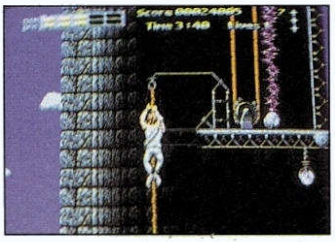
Meine Meinung: **gut**

Meine Nerven! Nachdem mein Heldensprite bereits zum zwanzigsten Mal an der selben Stelle ins (nicht vorhandene) Gras gebissen hatte, war ich nahe daran, mein Joypad in den Monitor zu werfen. *Strider 2* weist einen derart harschen Schwierigkeitsgrad auf, daß Anfänger ihre Krieger nach spätestens zehn Sekunden verheizt haben und Fortgeschrittene vielleicht den ersten Endgegner überleben. Ihr müßt Euch wirklich jeden Schritt dreimal überlegen. Die angesprochene Härte führt allerdings dazu, daß man sich in das Modul regelrecht festbeißt, denn grafisch und akustisch ist es wirklich toll gelungen: Die futuristischen Zonen werden mit atmosphärischer Techno-Musik begleitet. Eine Sache regt mich aber noch auf: Müßt Ihr einen Treffer hinnehmen, reichte es den Designern nicht, Euch einen Balken der Lebensenergie abzuziehen. Nein, Ihr rutscht auch noch knapp eine halbe Bildschirmlänge nach hinten und seid somit trotz Energieverlust noch weiter zurückgeworfen, da sich die Gefahrenstellen oft konzentriert präsentieren. Leute, die Nerven wie Drahtseile haben, sollten sich das Modul zulegen, denn gut ist es allemal. *rk*









Wenn Ihr nur stur drauflos rennt, kommt Ihr höchstens fünf Meter weit, denn die Gegnerschar ist äußerst hinterhältig

Spieletyp: Jump'n'Shoot

Hersteller: Capcom/U.S. Gold
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

76%
Grafik
74%
Musik
72%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**

Redaktionswertung

Und ewig grüßt das Rüsseltier

The Ottifants

Gut elf Monate hat Graftgold an dem Jump'n Run für Sega gefeilt. Otto hat gleich eine ganze Familie seiner grauen Dickhäuter beigesteuert, die "Bommels". Als Papi eines Abends mal wieder länger als üblich im Büro zu tun hat, geht dem kleinen Bruno die Phantasie durch. Er sieht Papi Bommel schon in der Hand von Außerirdischen und so ist Bruno-Superfants Hilfe dringend nötig. Los geht die Hüpferei im kunterbunten Kinderzimmer des Elefanten-Sprößlings. Unterwegs gibt's allerlei aufzusammeln - vor allem die bunten Rüsseltier-Gegenstücke der Gummibärchen. Hat Bruno eine bestimmte Anzahl gesammelt, muß er das Tor zur nächsten Stage aufspüren. Am Ende jedes Levels wartet ein happiger Endgegner, gegen den Bruno nur mit List und Tücke sowie seinen bunten Knallerbsen ankommt, die er in hohem Bogen aus dem Rüssel schneuzt. Zunächst geht's durch das Haus, dann durch den schaurigen Keller, den unheimlichen Garten, später erreicht er eine Baustelle, bis er sich endlich zu Papis Büro durchgearbeitet hat. Überall gibt's jede Menge geheimer Bonusräume zu entdecken, in denen Bruno Gummifanten und Eis sammelt. Bestimmte Extras befreien den Kleinen von seinen Windeln, so daß er zum fliegenden Superfanten verwandelt sein Unwesen treiben kann.

Meine Meinung: geht so

Wieder mal eines dieser Spiele, bei denen ich mich in den Hintern beißen könnte: Zum Quieken niedliche, bunte und abwechslungsreiche Grafik, saukomische Animationen von Otto, 15 tolle Musikstücke, 40 witzige Soundeffekte, jede Menge versteckter Räume, überall kleine Rätsel und Denkaufgaben – eigentlich alles Ausstattungsmerkmale für einen Superhit. Und dann diese besch... Spielbarkeit! Würde der Kleine doch nur nicht so nachlaufen! Allzu oft schliddert er noch eben so über eine Plattform, ruscht unbeabsichtigt in tödliche Stacheln oder ins Wasser. Man hat nie das Gefühl, den Mistkerl wirklich sicher im Griff zu haben, als balanciere man einen Besenstiel. Gut, auch Mario läuft nach, doch nicht so schwammig wie Brunolein. Für meinen Geschmack gibt's zu wenig Rücksetzpunkte. Der Continue brummt Euch immer das ganze Level mit allen Unterstages auf. Und erst Brunos Erbsen-Artillerie! Gegner trefft Ihr nur aus einer ballistisch günstigen Entfernung, die zu erreichen manchmal kaum möglich ist. Dieses Spiel sieht so süß aus, bietet so viel drumherum und kostet soviel Nerven. Seufz! hu

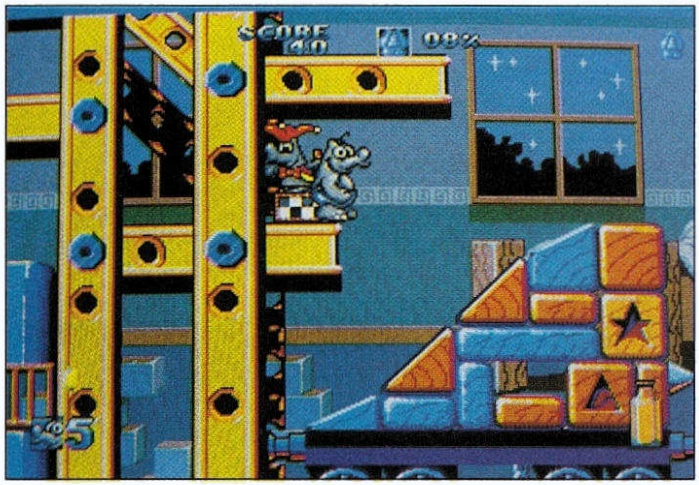
Spieletyp: Plattenformspiel

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: drei Schwierigkeitsstufen, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

78% Grafik
70% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **66%**

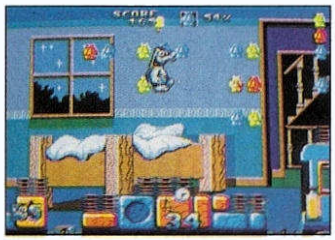
Redaktionswertung



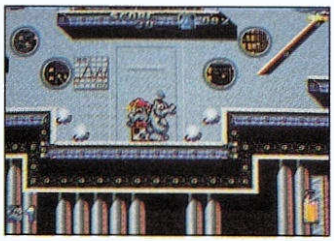
Falls Bruno mal draufgeht (und das tut er öfters), hüpft er beim Joker wieder aus der Box. Rücksetzpunkte gibt´s in allen Stages.

Papis gepflegter Schrebergarten sieht für Bruno aus wie ein schrecklicher Urwald mit riesigen Killerbienen

Piekst es Bruno in den Po, quiekt er gar fürchterlich



Viele bunte Gummifanten und Eis am Stiel in den Bonuslevels



Lauter nackte Stromkabel – da hat der TÜV gepennt!

Ein ausgewachsener Horror-Dungeon – Bommels Keller

So schöne Liebestöter mit Pünktchen gibt´s halt nur im Orient...

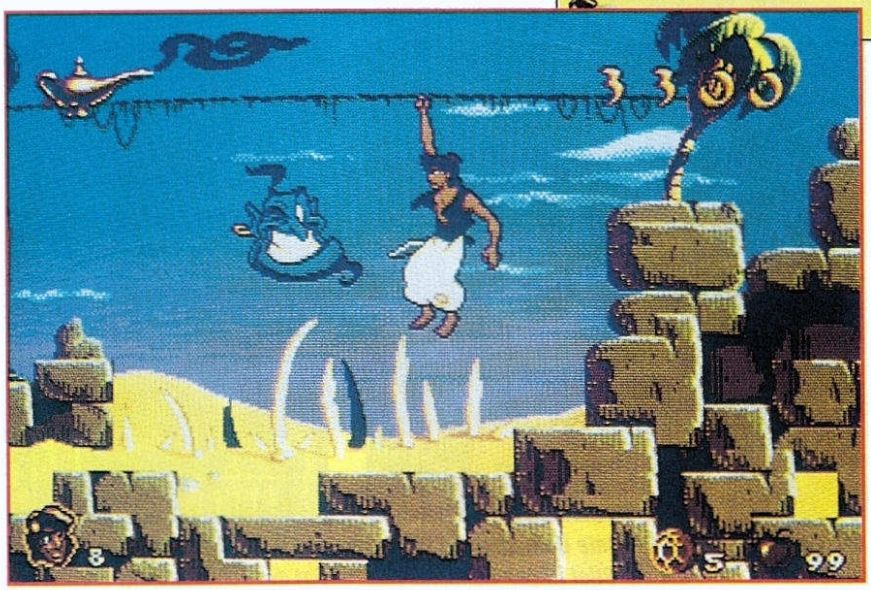
Tausend und ein Gag

Aladdin

Video Games Classic

Wenn große Firmen zusammenarbeiten, kommt des öfteren etwas Brauchbares heraus. In diesem Fall sind's Virgin, Disney und Sega. *Aladdin* wurde unter der Fuchtel von Virgin programmiert, Zeichner aus den Disney-Studios lieferten die Animationen und Sega vertreibt das Orientmodul. Man muß den Disney-Studios schon Achtung zollen – ohne die brillanten Trickfilm-Umsetzungen würden die schönsten Märchen im Zeitalter von He-Man, Dinos und Monstern glatt in Vergessenheit geraten. Im Spiel zum Film seht Ihr Landschaft und Sprites in Seitenansicht. Die Grafik ist von den "echten" Trickfilm-Kulissen kaum zu unterscheiden. Vom Genre her ist *Aladdin* als Action-Jump'n'Run angelegt. Ihr steuert den jugendlichen Abenteurer durch die märchenhaftesten Levels des Morgenlandes und erledigt den klassischen Heldendreikampf mit Prinzessinenrettung, Schatzsuche und Bösewichterkampf. Eure Bewaffnung ist der orientalische Krummsäbel. Zudem bewerft Ihr feindliche Figuren mit aufgesammelten Äpfeln. Ab und zu ergeben sich auch andere Möglichkeiten der Feindbekämpfung. Springt Ihr beispielsweise auf ein Dromedar, spuckt dieses den nächsten Feind nieder. Herumstehende Minenlampen erzeugen bei Berührung eine Explosion, die jeden Gegner im näheren Umkreis in die ewigen Jagtgründe eingehen läßt. Habt Ihr Feindberührung, verliert Ihr etwas von Eurer Lebensenergie, die als Rauchfahne aus einer magischen Lampe angezeigt wird. Grafische Gags nehmen bei *Aladdin* kein Ende. Da verliert beispielsweise ein dicklicher Messerwerfer beim ersten Treffer seine Beinkleider (ein peinlicher Moment, in dem Ihr sich aus einem Häufchen Knochen zusammenzusetzen

flugs den zweiten Schlag anbringt). Besonders abgedreht ist die Idee mit den Skeletten in den Verliesen des Sultans. Beim Versuch,



Manchmal hat so ein Kamel einfach die besseren Argumente (oben)

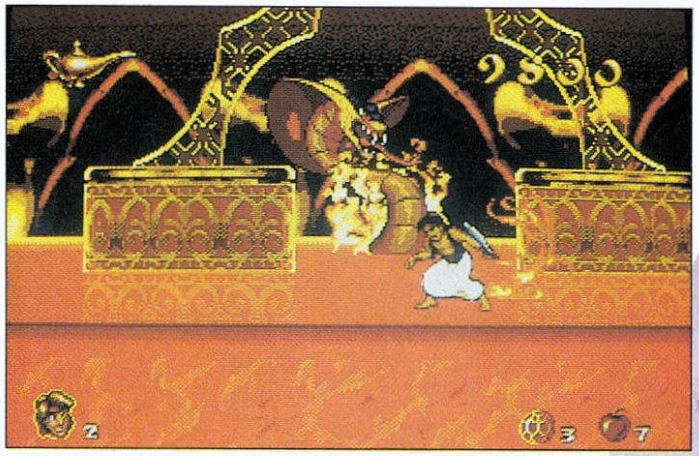
Nicht nur beim Wäscheleinen-Hangeln beweist das Kerlchen ganz schön Muckis und Kondition

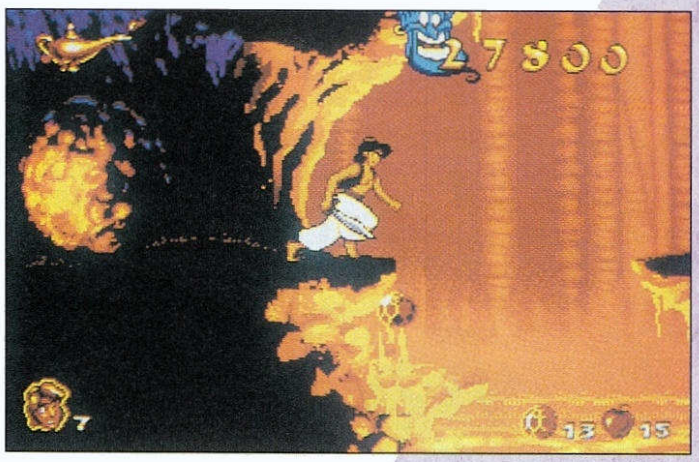
Zahnpasta-Grinsen: selten so freakige Dschinnis gesehen

verwechselt der Klappermann seinen Kopf mit einer (zufällig anwesenden) Bombe. Bei der Korrektur des Irrtums geht der Sprengkörper los und ein gefährlicher Knochenregen prasselt auf Euch herab. Die gesamte Handlung ist mit einer fast pedantischen Detailtreue realisiert. Trifft zum Beispiel ein geworfener Apfel auf das Messer eines Feindes, wird er ordentlich in zwei Hälften zerteilt und richtet keinen Schaden mehr an. *Aladdin* ist jedoch nicht nur grafisch sondern auch spielerisch sehr abwechslungsreich. Neben den Jump'n'Run-Sequenzen reitet Ihr in einer Hochgeschwindigkeits-Stage auf dem fliegenden Teppich, besucht (als der Affe Abu) Bonus-Level oder flüchtet in Indiana-Jones-Manier vor Steinkugeln. Als Extras sammelt Ihr Edelsteine zum Einkaufen (Extraleben und Continues), Herzchen für neue Lebensenergie und Dschinnis für die Zwischenlevel-Bonusrunde auf. Neben den Aladdin-Köpfen für Extraleben findet Ihr ab und zu auch einen Abu-Kopf. Mit diesem kommt Ihr einen Bonus-Level, indem Ihr Geld aufsammelt. Die Kämpfe gegen Zwischen- und Endgegner reihen sich natürlich nahtlos ins Spielgeschehen ein und strotzen vor ausgefallenen Ideen. Musikalisch werdet Ihr mit orientalischem Dudel-Sound und stimmungsvollen Themen versorgt.

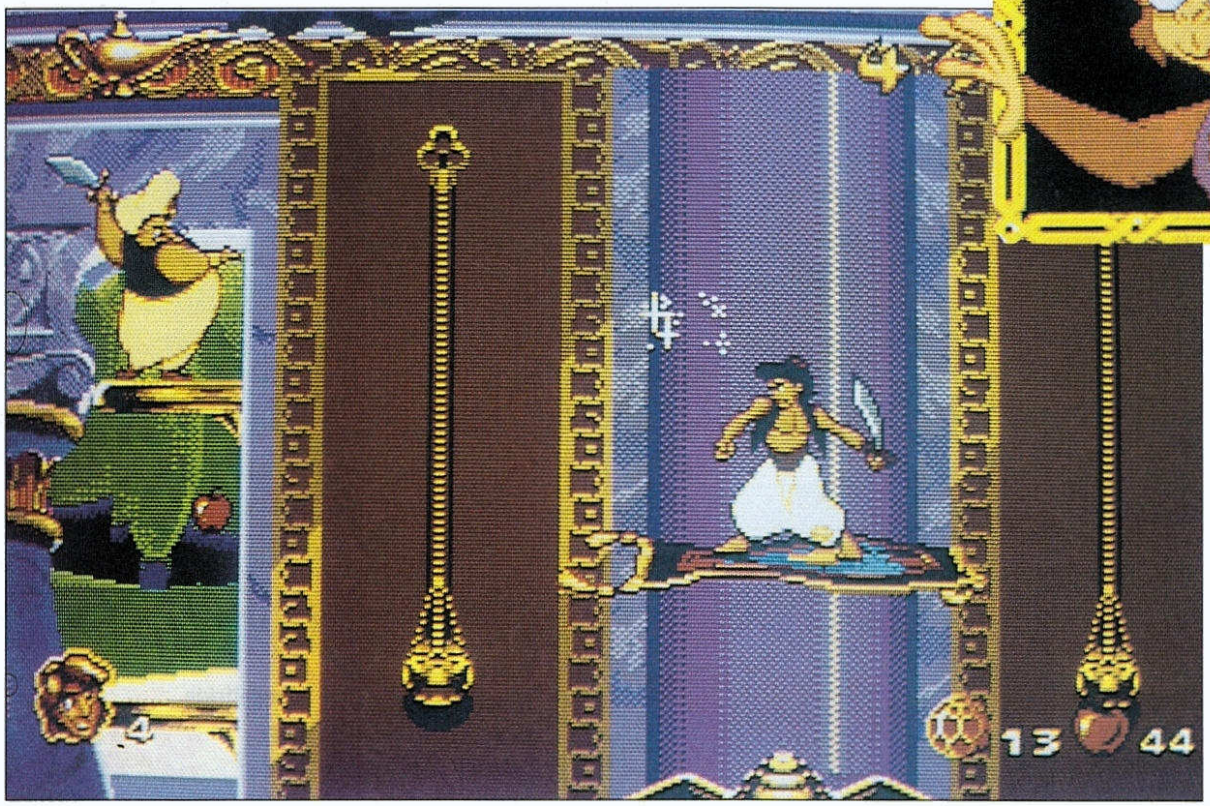
Meine Meinung:
super

Wenn's um Mega-Drive-Spiele geht, kann man fast behaupten "Wo Disney draufsteht, ist auch Spielspaß drin" (nur *Fantasia* ging etwas daneben). *Aladdin* setzt der Serie jedoch die Krone auf. Es sieht besser aus, als *Quackshot*, hat mehr (und bessere) Gags



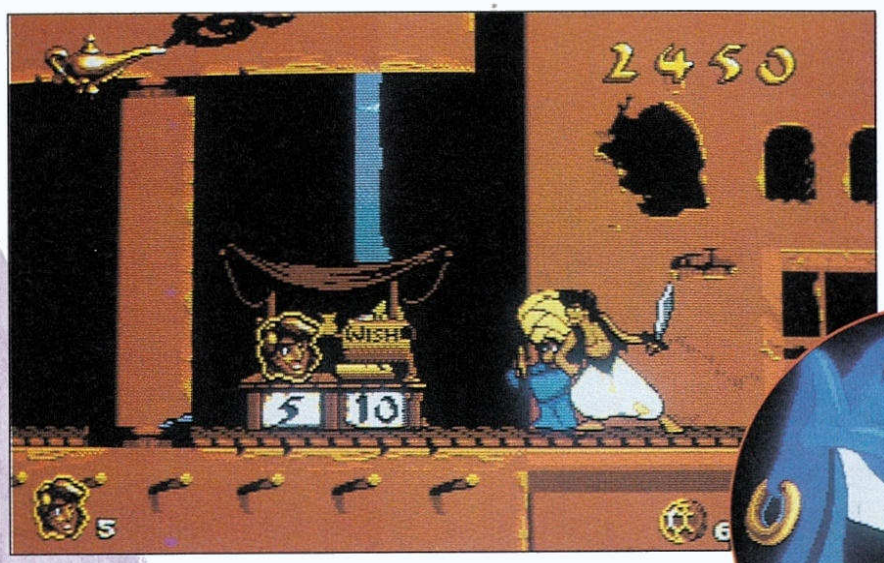


Feurige Geschicklichkeitseinlagen und feurige Endgegner halten Euch permanent in Atem



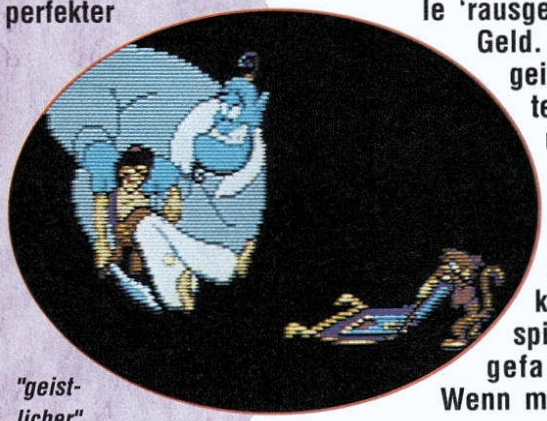
Für Säbeleien mit dem Dicken bietet so ein fliegender Teppich eine verflixt wackelige Grundlage. Mit etwas Übung kann´s Meister Pluderhose aber nicht aus dem Konzept bringen.

MEGA DRIVE



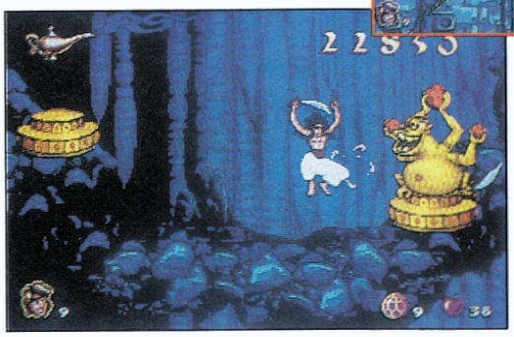
Schwuppdiwupp zaubert der Kleine mit der dicken Kopfbedeckung einen kompletten Bonusstand aufs Parkett.

als *World of Illusion* und ist ideenreicher als alle bisher erschienenen Mega-Drive-Spiele. Ich behaupte sogar, *Aladdin* ist das beste Mega-Drive-Modul überhaupt. Geniale Grafik wurde mit perfekter Spielbarkeit, Super-Sound und den witzigsten Einfällen der Konsolengeschichte verquirlt. Von der Animation her hat *Aladdin* sogar mehr zu bieten, als *Prince of Persia*. Auch wenn die Bewegungen der Figuren nicht ganz so flüssig kommen, sind sie doch weitaus gekonnter und vor allen unterhaltsamer gestaltet. Der erste Lacher kommt gleich nach dem Einschalten der Konsole, wenn der Dschinni im Schiedsrichter-Dreß den Startschuß zum Spiel gibt. Ich hör' jedoch schon wieder die Unkenrufe "Märchen? Zeichtrickfilm? Kinderquatsch!". Wer so denkt, ärgert sich wahrscheinlich schon länger über das, für seine Konsole 'rausgeschmissene Geld. *Aladdin* begeistert alle Altersstufen und erfreut auch die Augen und Ohren derer, denen noch kein Videospiel so richtig gefallen hat. Wenn man sich das Spiel so anschaut, kommt man schnell auf den Gedanken, daß *Aladdin* als Einführungstitel für das Mega CD 2 ganz gut gepaßt hätte.



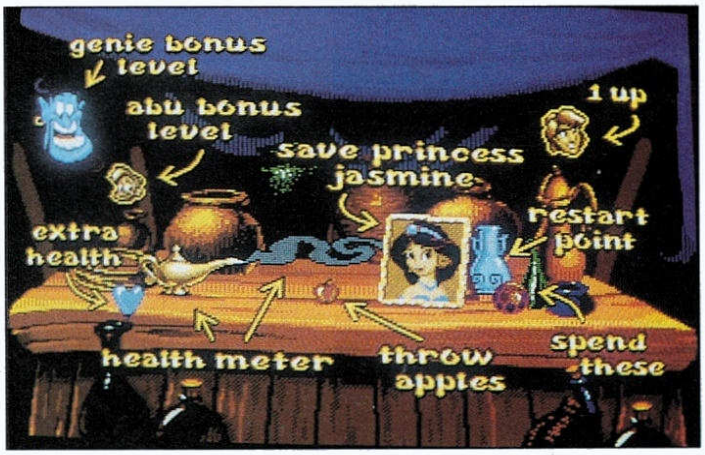
"geistlicher" Beistand vom Dschinni nach technischem Ko

Daß sich das Jüngelchen mal keinen Sonnenbrand holt...

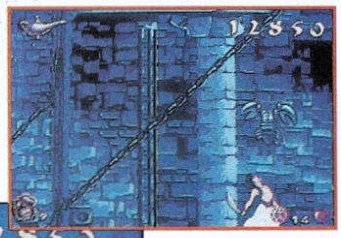


Gar finster ist´im dunklen Verlies - wenn auch die Endgegner schon wieder zum Brüllen komisch aussehen.

Jetzt muß Sega schon etwas extrem gutes bieten, um das Mega CD besser als das Mega Drive dastehen zu lassen. Obwohl die Feindpalette in *Aladdin* nicht ungewöhnlich umfangreich ist, kommt mit den Disney-typischen Animationen (ausgeprägte Mimik der Figuren und überzeichnete Bewegungen) derselbe Spaß auf, als wenn Ihr Euch einen Disney-Trickfilm anschaut. Mehr noch, Ihr steuert Euren eigenen Film. Mein Kompliment geht an alle, die bei der Konzeption und der Herstellung von *Aladdin* beteiligt waren. Es ist durch und durch ein Meisterwerk. Wer sich's nicht kauft, kann sein Mega Drive gleich verschenken. Was besseres gibt's zur Zeit nicht. ***jb***



Hier findet Ihr alle wichtigen Informationen auf einen Blick

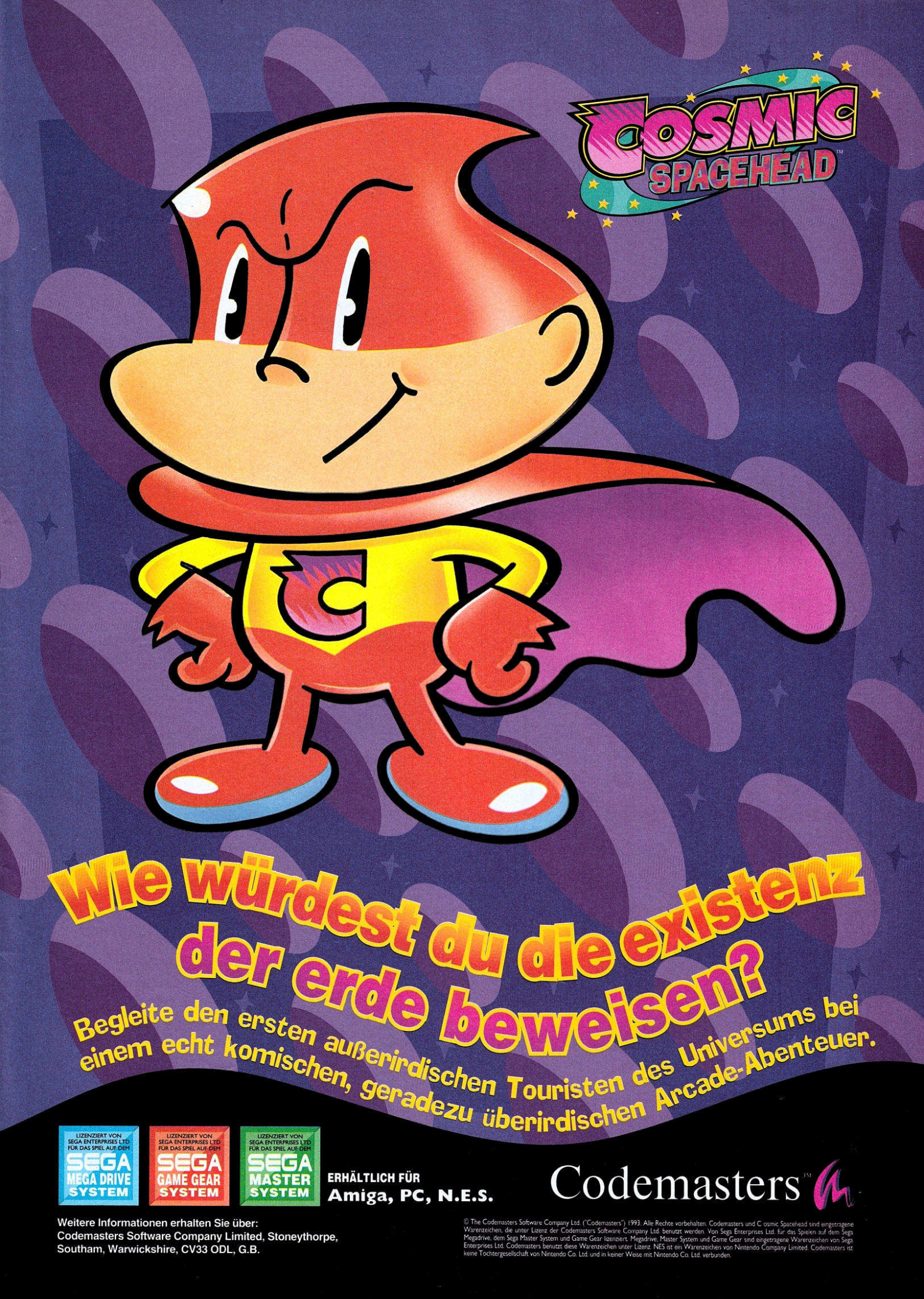


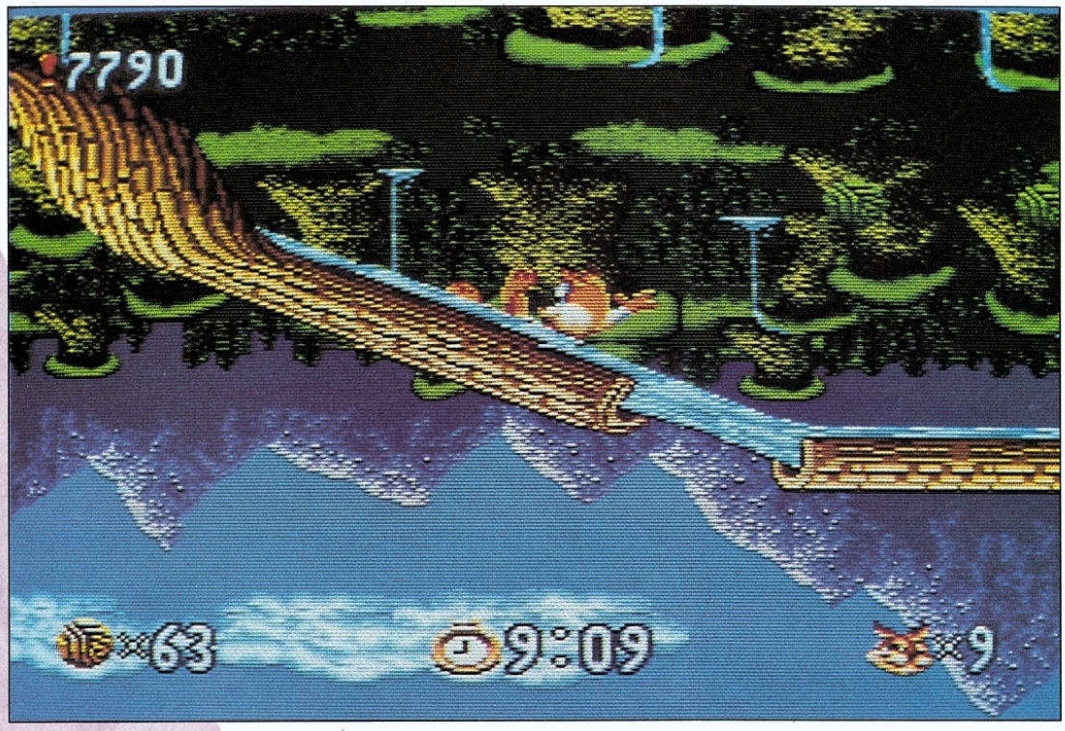
Spieletyp: Action-Jump´n´Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue,
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

91%
Grafik
86%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **94%**

Redaktionswertung


COSMIC SPACEHEAD
Wie würdest du die existenz der erde beweisen?
Begleite den ersten außerirdischen Touristen des Universums bei einem echt komischen, geradezu überirdischen Arcade-Abenteuer.
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA GAME GEAR SYSTEM
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA MASTER SYSTEM
ERHÄLTLICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und C osmic Spacehead sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden.

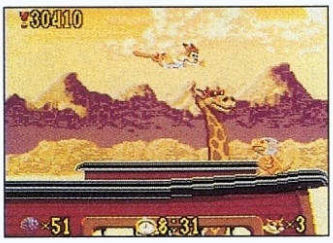


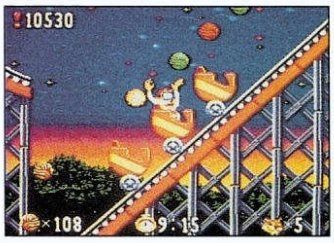
Auf der Wildwasserbahn geht's im wahrsten Sinn des Wortes drunter und drüber

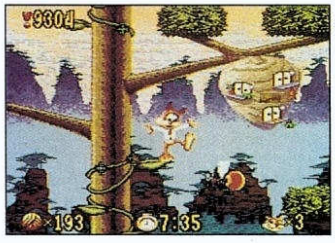
Abenteuer im Wollkorb

Bubsy

Die unheimlich kralligе Begegnung der wolligen Art erschreckt nun auch auf dem Mega Drive die Erdbevölkerung. Die doppelköpfige Königin des Planeten Rayon schickt ihre Charchen um Wolle, Garn und Zwirn im gesamten Universum zu klauen. Stellt Euch nun vor, diese Aliens kommen auf die Erde und keiner merkt's. Keiner, bis auf den schlauen Kater Bubsy natürlich. Und da der Wollknäuel liebt wie keiner anderer seiner Sippe, ärgert es ihn fürchterlich, daß sich die Woolies – ungeheuere Aliens aus den Tiefen des Weltenraums – klamm und heimlich jeden Faser des kuscheligen Stoffs untern Nagel reißen. Die Streitmacht der doppelköpfigen Königin der Wolle fressenden Rasse fühlt sich angesichts des schier unermeßlichen Nahrungsvorrats im Sol-System überaus wohl – man frißt sich halt so durch. Aber Bubsy handelt: er schafft jeden greifbaren Knäuel auf die Seite und legt sich seinen höchstpersönlichen Kuschelvorrat an. Nebenbei wird jeder Woolie mit einem gezielten Sprung auf die Alien-Antennen aus der Welt gekickt. Für jeden erlegten Aggressor gibt's Punkte. Aber auch wildgewordene Pianos, das giftige Muffelkraut, Bisamratten und Glühbirnenwürmchen erweisen sich als feindlich. Unbedingt zu meiden sind Kaugummimaschinen, jede Art von Knallkörpern, Reisnägel oder andere spitze Gegenstände – sie sind allesamt unbesiegbar und für einen Schmusekater tödlich. Eine Katze hat – wie jedes Kind weiß – zwar neun Leben, aber bei der enormen Menge an Bösewichtern ist selbst dieser Vorrat schnell verbraucht. Das lichtscheue Gesindel bevorzugt vor allem dunkle Höhlen und Geheimgänge, die Euren Mut freilich auch mit interessanten Extras belohnen. Spaß machen Bubsy alle kostenlose Freifahrten. Springt auf vorbeifahrende Autos oder wagt einen Ritt auf der Sonic-schnellen Achterbahn und Euch erwartet ein wahres Erlebnis. So recht abheben wird Bubsy bei dem Sprung auf eine photosynthetische Fabrik.







Den wollüstigen Woolies hat die Sucht nach Textilien den Verstand vernebelt: Bubsy hat kaum Probleme, Aliens aus der Welt zu kicken

Meine Meinung: **super**

Bubsy sorgte auch diesmal wieder für harte Kämpfe in der Wertungskonferenz. Während die hartgesottene Action-Fraktion den treuherzigen Kater als Kinderkram diffamieren, sehen die Mario-Sonic-Fans in dem neuen Comic-Helden durchaus Qualitäten zum Klassiker. Grafisch umwerfend, Animationen mit Witz und sehr viel Liebe fürs Detail, sorgen dafür, daß Bubsy ein Langzeitspaß bleibt. Besonders liebevoll wurde die Pausensequenz gestaltet: Immer, wenn das Joypad längere Zeit keine Impulse sendet, tappt Bubsy ungeduldig mit den Füßen und springt dem Spieler förmlich ins Auge. Von hinten klopft der Luchs – untermalt von einem täuschend echten "Toktoktok"-Sample – an den Monitorschirm und mahnt zu Action. Leider kann die Begleitmusik mit dem hohen Niveau nicht mithalten. Die Songs sind recht altbacken. ***mn***

Spieletyp: Actiongeladenes Jump'n'Run
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 2
Features: Continue, Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 80%
Musik 40%
Soundeffekte 57%

SPIEL-SPASS: **75%**

Redaktionswertung

Eis mit Stil

NHL Hockey '94

Beide Vorgänger von *NHL Hockey '94*, *EA Hockey* und *NHLPA Hockey* gehören zu den besten Megadrive-Sport-Spielen. Electronic Arts hat dem aktuellen Werk über 25 neue Funktionen hinzugefügt, um das Spiel realistischer zu machen. Durch Bandenchecks und Direktabnahmen wird jedes Match noch lebendiger. Die Torhüter halten besser, und der Computergegner ist schwerer auszurechnen. An der Grafik hat sich nicht viel geändert. Es wird nur ein Teil der Eisfläche gezeigt, der Bildschirmausschnitt folgt der Bewegung des Pucks. Auch die Steuerung ist gleich geblieben. Mit einem Druck auf die B-Taste übernehmt Ihr die Kontrolle des Spielers, der dem Puck am nächsten steht. Ihr könnt Euch auch zu jedem Zeitpunkt als Torwart üben. Neu ist auch das Penalty-Schießen: Bei allzu groben Regelwidrigkeiten darf der gefoulte Spieler allein aufs Tor zufahren. Um das Spiel einfacher zu gestalten, dürft Ihr die Foul- und Abseitsregeln auch völlig abschalten. Ansonsten kann es Euch passieren, daß sich gleich mehrere Eurer Spieler auf der Strafbank tummeln. Die Zeitlupe bietet Euch neben dem normalen Blickwinkel auch eine neue Spiegelkamera, die das Spiel von der entgegengesetzten Seite zeigt. Die Eishockey-Cracks spielen entsprechend ihrer Tagesform, so daß auch Wayne Gretzky ab und zu mal einen Durchhänger hat. Die umfangreichen Statistiken zeigen Euch jeden Aspekt des Spiels, z.B. Torschützenkönige, die besten Torhüter, abgegebene Schüsse, Strafzeiten und vieles mehr. Ihr könnt Statistiken von bis zu sechs Mitspielern abspeichern. Bei allen neuen Funktionen haben die Programmierer klugerweise die Schlägereien entfernt, die schnell langweilig wurden und dann den Spielfluß störten.

Meine Meinung: super

***NHL Hockey '94* ist noch einen Tick besser als seine Vorgänger. Alle positiven Features des Vorgängers wurden übernommen. Die Programmierer waren sich aber nicht zu schade, auch Fehler zu verbessern. Statistik-Freaks kommen voll auf ihre Kosten. Wie im US-Sport üblich, wird alles erfaßt und gespeichert. Jeder Topspieler wird mit persönlichem Profil und Foto vorgestellt. Für knallharte Gruppenaction müßt Ihr Euch unbedingt den Vier-Spieler-Adapter von EA besorgen. Damit könnt Ihr in jeder Zusammenstellung gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Allen, denen *NHLPA Hockey 93* nur noch ein müdes Gähnen entlockt, bietet der Nachfolger neue Herausforderungen. Ich bin gespannt, was sich Electronic Arts nächstes Jahr einfallen läßt...** *rz*

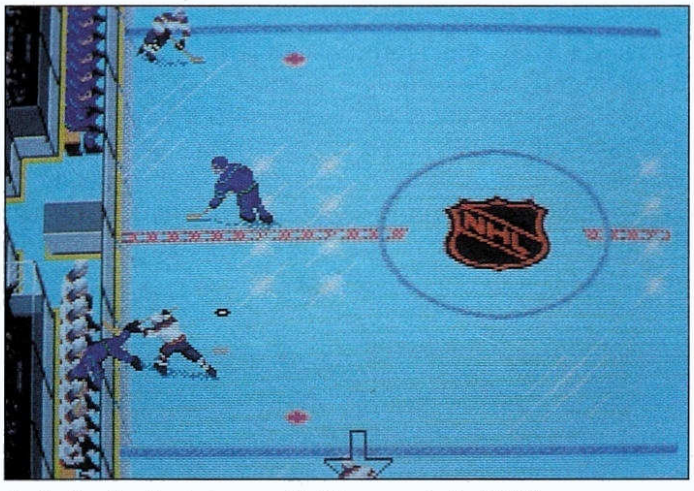
Spieletyp: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 69%
Musik 51%
Soundeffekte 70%

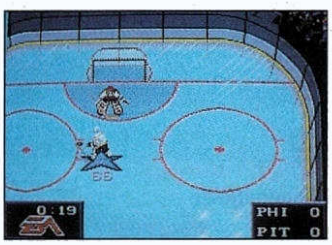
SPIEL-SPASS: **92%**

Redaktionswertung

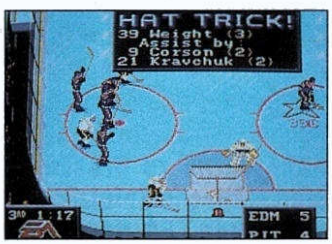


Harte Bandenchecks sorgen für Stimmung beim Publikum und Schiedsrichter. Für so ein Foul gibt's meist eine Strafzeit.

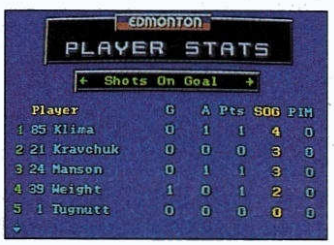
Nach extrem harten Fouls kann es passieren, daß Euer Topspieler für den Rest der Begegnung ausfällt



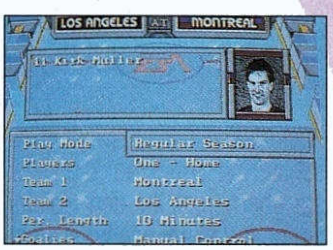
Beim Penalty-Schießen geht Ihr allein auf den Goalie zu



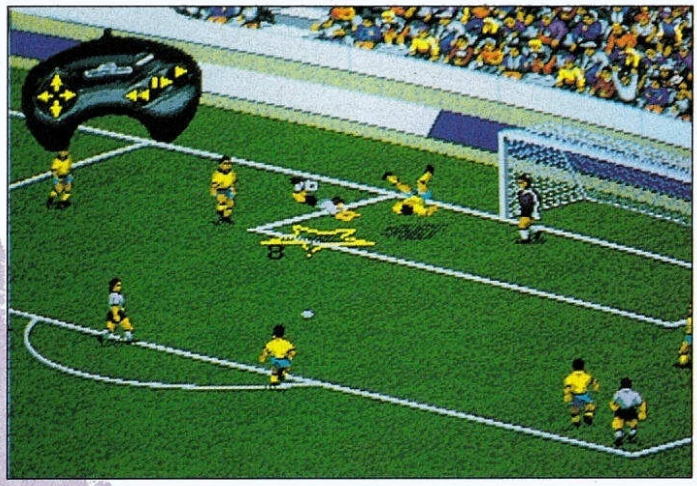
Die Nummer 39 hat drei Tore in einer Begegnung erzielt!



Statistik-Menüs zeigen Euch, was Eure Spieler geleistet haben

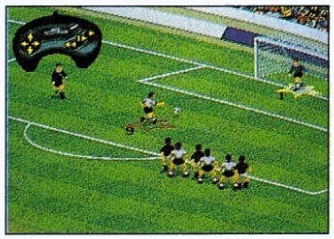


Vor dem Spiel werden die Top-Stars mit Bild vorgestellt

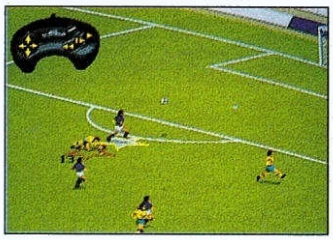


Einen phantastischen Flugkopfball der deutschen Nummer acht wehrt der spanische Verteidiger mit einem Fallrückzieher ab

Fernsehkommentator Ron Barr stellt Euch die Mannschaften vor. Warum England und Österreich gleich stark sind, ist mir ein Rätsel.



Nach einem Foul im Strafraum gibt's meist einen Elfmeter



Der italienische Stürmer spielt den spanischen Libero aus und drischt den Ball aus kürzester Entfernung ins Tor

Locker vom Soccer?

FIFA Int. Soccer

Electronic Arts Sports hat sich bislang mit viel Erfolg an "amerikanischen" Sportarten wie z.B. Football, Hockey und Golf versucht. Mit *FIFA International Soccer* soll nun auch die europäischste aller Sportarten erobert werden. Zu Beginn könnt Ihr das Spiel nach Euren Wünschen konfigurieren. Ihr wollt nur ein Freundschaftsspiel gegen einen Kumpel austragen? Kein Problem. Oder wie wär's mit einem kompletten WM-Turnier? Auch das ist möglich. Geht Euch die Abseitsregel auf die Nerven? Einfach ausschalten. Außerdem könnt Ihr z.B. noch aus 48 Nationalmannschaften wählen, das Wetter und den Bodenbelag bestimmen sowie die Spielzeit festlegen. Danach geht's ins Strategiemenü. Ihr entscheidet Euch für aggressives oder defensives Spielverhalten Eurer Mannschaft. Jeder einzelne Spieler wird in 14 Kategorien bewertet. Auf Wunsch dürft Ihr auch Spieler auswechseln. Das Match beginnt mit dem Münz-wurf des Schiedsrichters. Ihr dürft Euch entweder für den Anstoß oder die Spielhälfte entscheiden. Nach dem Anstoß übernehmt Ihr die Kontrolle eines Spielers, der Computer steuert den Rest Eurer Mannschaft. Per Druck auf die B-Taste übernehmt Ihr den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Ihr dürft dribbeln, hohe und flache Pässe schlagen und Hackentricks versuchen. Auch Fallrückzieher, Volleyschüsse und Flugkopfbälle sind möglich. Bei Eckbällen, Einwürfen und Abstößen wählt Ihr einen Abschnitt des Spielfeldes, in dem der Ball landen soll. Nach Toren folgen die üblichen Jubelszenen mit Sambaeinlagen und Gesängen vom Publikum.

Meine Meinung: **gut**

Beim ersten Blick auf EA Soccer gehen Euch die Augen über. Euer Torwart beherrscht die tollsten Flugparaden, boxt den Ball aus dem Strafraum und fängt selbst die schärfsten Flanken. Fallrückzieher und Flugkopfbälle sorgen für Stimmung auf den Rängen. Der Sound ist das Beste, was ich je bei einem Sportspiel gehört habe. Durch die vielen Menüs könnt Ihr das Spiel genau nach Euren Wünschen einstellen. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter könnt Ihr mit bis zu vier Freunden in jeder beliebigen Zusammensetzung antreten. Speziell ein Match zu viert gegen den Computer sorgt für Stimmung. Kurz gesagt, die reine Aufmachung von *FIFA International Soccer* ist fast perfekt. Dafür läßt die Steuerung Wünsche offen. Dribblings sind nahezu unmöglich, da die Spieler zu langsam sind. So geht Ihr schnell dazu über, den Ball nach vorne zu dreschen, statt taktische Spielzüge zu versuchen. EA Soccer ist weit eher eine Simulation als ein rasantes Actionspiel. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten wirken sich jedoch kaum auf den Spielfluß aus. Die tolle Ausstattung hat klar einen Classic verdient, nicht aber die Spielbarkeit ***rz/hu***

Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

78%
Grafik
82%
Musik
80%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**

Redaktionswertung

Games Unlimited
SUPER SCHNELL

Händler-anfragen erwünscht!

INHABER: CHRISTIAN MANN

LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 85/23 80 17/23 80 27/23 80 67/23 80 87/23 80 29 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45

Mortal Kombat	**SNES**	**dt.**	**149,90**	**Jurassic Park**	**MD**	**dt.**	**119,90**
Pirates Gold	**SNES**	**us.**	**i. V.**	**Streetfighter 2 Champ.**	**MD**	**dt.**	**139,90**
Streetfighter Turbo	**SNES**	**us./dt.**	**139,90**	**Ultimate Soccer**	**MD**	**dt.**	**119,90**
Striker	**SNES**	**dt.**	**129,90**	**Silpheed**	**MD-CD**	**us.**	**139,90**
Super Mario All-Stars	**SNES**	**dt.**	**104,90**				

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Version	DM
Super Nintendo		
Universal-Adapter		49,90
4-Player-Adapter		79,90
ASCII Pad		54,90
Controller		34,90
Action Replay		99,90
Action Replay Pro	dt.	129,90
Aladin		139,90
Alien 3	dt.	124,90
Aliens vs. Predator	us.	139,90
Asterix	dt.	129,90
B.O.B.	dt.	119,90
Battletoads	dt./us.	149,90
Bubsy	dt./us.	129,90
Claymates	us.	139,90
Cool Spot	dt./us.	129,90
Cybernator	dt.	129,90
Desert Strike	dt.	129,90
Dungeonmaster	us.	149,90
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90
Evolution	dt.	139,90
F-1 Pole Position	dt.	129,90
F-15 Strike Eagle	us.	139,90
Final Fantasy II	us.	149,90
Final Fight 2	us.	129,90
Flashback	us.	i. V.
FX-Trax	us.	i. V.
Haunting Polterguy		119,90
Goof Troop		139,90
Humans	us.	149,90
James Pond Robocod	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	129,90
John Madden '93	dt.	129,90
Jungle Strike	us.	i. V.
Jurassic Park	us.	139,90
King Arthur's World	dt.	129,90
Logoon	dt.	139,90
Lost Vikings	us.	119,90
Mario is missing	us.	139,90
Mech Warrior	dt.	149,90
Mortal Kombat	us.	149,90
Mystic Quest		109,90
NHL Stanley Cup	us.	i. V.
NHLPA Hockey	dt.	139,90
Nigel Mansel		139,90
Operation Logic Bomb	us.	i. V.
Parodius	dt.	129,90
PGA Tour Golf 2	us.	i. V.
Pirates Gold	us.	i. V.
Player Manager	dt.	139,90
Pocky & Rocky	us.	139,90
Polterguy	us.	139,90
Populous 2	jp./us.	149,90
Powermonger	dt.	129,90
R-Type 3	us.	i. V.
Railroad Tycoon	us.	149,90
Rock'n' Roll Racing	us.	134,90
Sensible Soccer	dt.	i. V.
Shadowrun	us.	139,90
Sim City	dt.	94,90
Sim Earth	us.	149,90
Soul Blazer	us.	149,90
Starwing	dt.	119,90
Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90
Streetfighter 2 Turbo		149,90
Striker	dt.	129,90
Super Baseball 2020		139,90
Super Bomberman	dt.	139,90
Super Emp. Str. Back	us.	139,90
Super Form. Soccer 2	us.	139,90
Super Kick Off	dt.	139,90
Super Mario All-Stars	dt.	99,90
Super Mario Kart	dt.	94,90
Super Off Road	us.	139,90
Super Off Road 2		134,90
Super Probotector	dt.	129,90
Super Slap Shot	us.	139,90
Super Star Wars	dt.	134,90
Super Star Wars 2		134,90
Super Turrican	us.	119,90
Tazmania	us.	139,90
Tecmo BA Basketball	us.	134,90
Tiny Toons	dt.	129,90
Tuff E Nuff		139,90
Ultima 6	us.	149,90
Wing Commander	dt.	134,90
World League Basketball		99,90
WWF Royal Rumble	dt.	139,90
Zelda III	dt.	94,90
Zombies	us.	139,90
Mega Drive		
Universal-Adapter		59,90
4-Spieler-Adapter		i. V.
Action Replay Pro	dt.	119,90
Aladin		129,90
Alien 3	dt.	119,90
Aliens vs. Predator	us.	i. V.
Asterix		129,90
B.O.B.	dt.	119,90
Battletoads	dt.	119,90
Blaster Master 2	us.	119,90
Bubsy the Bobcat	dt.	119,90
Castlevania 4	dt.	i. V.
Cool Spot	dt./us.	119,90
Desert Strike	dt.	129,90
Ecco the Dolphin	dt.	109,90
F-1 Racing	dt.	119,90
F-15 Strike Eagle	dt.	139,90
F-15 Strike Eagle 2		129,90
Fatal Fury	dt.	119,90
Flashback	dt.	119,90
Global Gladiator		109,90
Gunster Heros		119,90
Hardball 3		109,90
Humans	us.	129,90
John Madden '93	dt.	119,90
Jungle Strike	dt.	129,90
Jurassic Park	dt.	119,90
Landstalker	us.	139,90
Micro Machines	dt.	119,90
Mortal Combat	dt.	139,90
Mutant League Footb.	dt.	119,90
NHLPA Hockey 94	dt.	129,90
PGA Tour Golf 93	dt.	119,90
Pirates Gold	us.	129,90
Polterguy	us.	129,90
Populous 2	us.	129,90
Powermonger	us./dt.	109,90
Railroad Tycoon	us.	i. V.
Ranger X		119,90
Rocket Knight Adventure		119,90
Sensible Soccer	us.	129,90
Shining Force	us.	129,90
Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90
Streets of Rage 2	dt.	99,90
Striker	us.	i. V.
Super Aleste	us./dt.	119,90
Super Kick Off	dt.	119,90
Super Turrican	dt.	i. V.
Thunderforce 4	dt.	119,90
Tiny Toons	dt.	99,90
Troddlers	us.	i. V.
Ultimate Soccer	dt.	119,90
Warriors of Et. Sun	us.	139,90
Warsong	us.	129,90
Zombies	us.	i. V.
Mega CD		
Mega CD 2 + Spiel	dt.	598,90
Adapter/US/JP-CDs		119,90
Afterburner 3	dt.	109,90
Batman Returns	us.	89,90
Chuck Rock	us.	89,90
Cobra Command	us.	119,90
Ecco The Dolphin	us.	119,90
Final Fight	dt.	99,95
Jaguar XJ 220	us.	89,90
King's Quest 5	us.	i. V.
Microcosm	us.	i. V.
Monkey Island 1	us.	i. V.
Night Trap	us.	119,90
Prince of Persia	us.	89,90
Road Avenger	us.	89,90
Robo Aleste	dt.	99,90
Sherlock Holmes	dt.	129,90
Slipheed	us.	139,90
Sonic	dt.	99,90
Thunderhawk 3D	us.	129,90
Time Gal	dt.	99,95
Willy Beamish	us.	89,90
Wolfchild	dt.	119,95
Wonderdog	us.	119,90
WWF Wrestling	us.	129,90
NEO GEO		
Gold Set ab		1149,00
Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
Art of Fighting 1	–	389,90
Art of Fighting 2	–	389,90
Fatal Fury 1	–	349,90
Fatal Fury 2	–	389,90
King of Monsters 2	–	219,90
Last Resort	–	349,90
Mutation Nation		219,90
NAM 1975		219,90
Samurai Showdown	–	399,90
Sengoku	–	429,90
Super Baseball 2020	–	299,90
Super Side Kicks	–	299,90
Viewpoint	dt.	499,90
World Heroes 2	–	429,90
Joypad		119,00
Memory Card		59,00
Stofftier (ca. 32 cm)		
Yoshi		49,90
S. Mario		49,90
Sonic		49,90

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!!!

X-tremely boring

X-Men

Der niederträchtige Magneto plant, die vier *X-Men* (sprich: Cross-Men) zu vernichten. Dazu schleust er einen Virus in den Zentralcomputer des Trainingscenters der Helden ein. Dieser spielt daraufhin verrückt und legt in den Ausbildungsplätzen diverse Hinterhalte für das Quartett. Vor Spielbeginn wählt Ihr Gambit, Wolverine, Nightcrawler oder Cyclops als Euren Schützling. Jeder hat seine Möglichkeiten zur Verteidigung, sei es nun Laser, Bogen oder Schwert. Während die Action um Euch "tobt" (im ersten Level beharken Euch ganze zwei(!) verschiedene Gegnertypen), könnt Ihr zwischen den verschiedenen Mutanten hin- und herschalten. Zusätzlich gibt's eine Latte von Power-Waffen, die Ihr im Notfall einsetzen könnt. An Hintergründen zeigen sich die üblichen Dschungellandschaften, in denen die Gegnerschaft diverse High-Tech-Festungen plaziert hat.

Meine Meinung: **na ja**

Was sich in der Spielbeschreibung noch recht lebendig und actionreich anhört, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als langweiliges und unfaires Rumgehüpfe. Springt Ihr von einer Plattform auf die nächste, habt Ihr im ersten Level meist schon den Speer des dort kauernden Eingeborenen im Rücken. Trotz teilweise guter Ideen wie der Möglichkeit, vor und hinter einer Wand auf Feindsuche zu gehen (aus *Shinobi* bekannt), will der Spielspaß nicht so recht aufkommen. Das liegt unter anderem am 08/15-Leveldesign und der nervtötenden Musik sowie an der mangelnden Gegnervielfalt. Andauernd dieselben Feinde in die ewigen Jagdgründe zu schicken, macht auf Dauer keinen Spaß. Fans des Genres halten sich lieber an *Shinobi 2* oder *Strider*. *rk*

Über den Wasserfällen solltet Ihr aufpassen, daß Ihr nicht von den Seilbahnen abrutscht

Spieletyp: Jump'n'Shoot

Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue, Smartbomb-Menü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik 63%
Musik 43%
Soundeffekte 53%

SPIEL-SPASS: **42%**

Redaktionswertung

Quer durch die Galaxis

Cosmic Spacehead

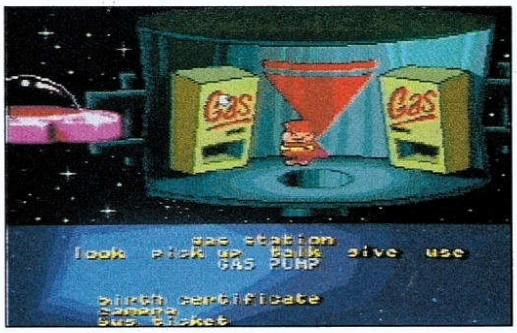
Er kommt vom Planeten Linoleum, erzählt andauernd blöde Witze "Was ist schwarz und weiß und sieht aus, wie ein Pferd – ein Zebra!", und braucht unbedingt ein paar Urlaubsfotos von der Erde. Er ist *Cosmic Spacehead*, der intergalaktische Tourist.

Cosmic Spacehead ist ein interaktives Action-Adventure mit Jump'n'Run-Einlagen. Zur Steuerung stehen Euch fünf Befehle zur Verfügung, die Ihr mit dem Cursor oder B-Taste anwählt. Eure Ausrüstung wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Um Euren außerirdischen Helden zu steuern, bewegt Ihr den Cursor zum gewünschten Punkt auf dem Bildschirm, drückt auf C und schon marschiert Euer Freund. Die 32 Jump'n'Run-Sequenzen sind sehr einfach gestaltet. Cosmic kann nur springen und verfügt über keine Waffen.

Meine Meinung: **na ja**

Jetzt wissen wir endlich, warum soviele UFOs um die Erde schwirren. Sie machen Urlaub!

Leider hat Codemasters viel zu wenig aus der interessanten Story rausgeholt. Der Versuch, die genial einfache Steuerung der LucasArts-Adventures zu kopieren, ist ziemlich mißlungen. Mit einem Joypad läßt sich ein Cursor nicht so genau steuern wie mit einer Maus. Ich empfehle Euch, *Cosmic Spacehead* auf englisch zu spielen, denn der deutsche Text ist stinklangweilig. Ansonsten höchstens geeignet für Adventure-Freaks unter zehn Jahren. *rz*



Auf dem Weg zur Erde hält Cosmic bei einer galaktischen Tankstelle. Ob die auch Bleifrei haben?

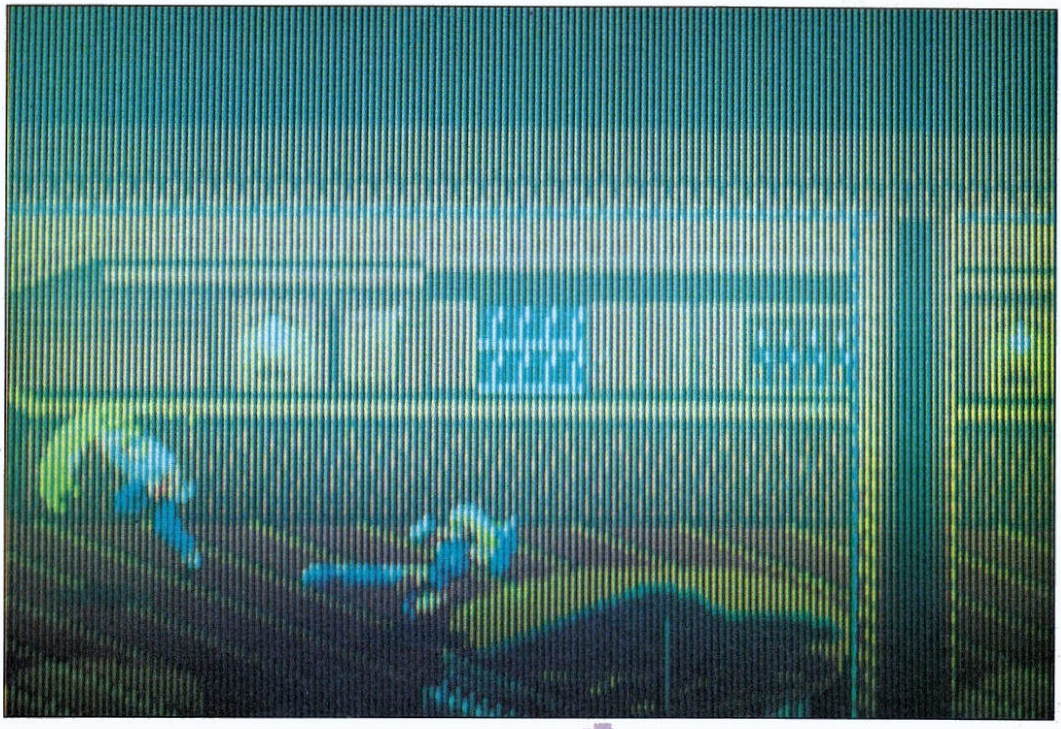
Spieletyp: Action-Adventure mit Jump'n'Run-Anteil
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 42%
Musik 47%
Soundeffekte 35%

SPIEL-SPASS: **39%**

Redaktionswertung

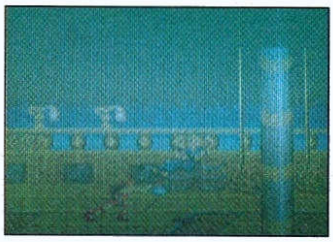


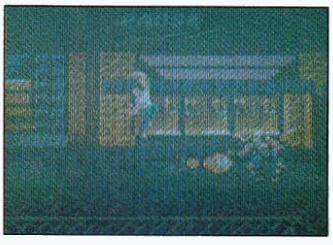
Schämt Euch! Ihr vertrimmt gerade die Sängerin im vornehmen Night-Club

Prügeln, die Zweite

Streets of Rage 2

Nachfolger von furiosen Beat'em'ups scheinen zur Zeit in Mode zu sein, man braucht nur mal auf das Neo Geo zu schielen(Dort gibt's jeweils zweite Teile von *World Heroes*, *Fatal Fury* und *King of Monsters*). Nun gongt auch für das Highlight *Streets of Rage* die zweite Runde. Der farbige Fighter Adam aus dem ersten Teil wurde vom wiederauferstandenen Mr.X verschleppt, um die beiden anderen Ex-Cops in eine Falle zu locken. Auf Rettungstour gehen damit Blaze, die rassige Lady im roten Stretchkleid, ihr Partner Axel und der jüngere Bruder von Adam, der die Schandtat ans Tageslicht brachte. Ihr geht alleine oder via Link-Kabel zu zweit auf die Großstadtpirsch und säubert sechs Levels von allerlei lichtscheuem Gesindel. In bezug auf die Schlagtechniken können alle Charaktere aus dem vollen schöpfen: Axel, Blaze und Skate verfügen jeder über sage und schreibe 14 verschiedene Schlag-, Wurf- und Special Move-Techniken. Diese wendet Ihr auf so faszinierende Bösewichter wie Ladys mit Raketenrucksack, mutierte Dschungelgeschöpfe sowie hünenhafte Ninjas an. An Betätigungsfeldern findet Ihr das bewährte Potpourri aus altbekannten Prügelspielszenarien: Häfen, zwielichtige Schuppen und Hinterhöfe. Beißt Ihr ins (im vierten Level meterhohe) Gras, stehen Euch drei Continues zur Verfügung, wobei Ihr sogar die Kämpfer auf Wunsch wechseln könnt.





Ihr habt ein reichhaltiges Schlag-Arsenal zur Verfügung, um Euch der Feinde in sechs langen Levels zu erwehren

Meine Meinung: **super**

Bombastisch! Das Modul spielt sich dank der Vielzahl leicht erlernbarer Schlagtechniken wie ein Traum. Eine Unmenge von gegnerischen Sprites mit phantasievollen Angriffstechniken beharken Euch, während Euch alle Nase lang härtere Kaliber den Weg versperren. Dazu ertönt der unvergleichliche melodische Techno-Sound des japanischen Meisterkomponisten Yuzo Koshiro, der schon für die Musik des ersten Teils verantwortlich zeichnete. Die Hintergrundgrafiken stehen den anderen Zutaten dieses exzellenten Vertreters seines Genres in nichts nach: Während Ihr beispielsweise auf die Chanson-Sängerin im vornehmen Pianoclub eindrescht (wie taktlos!), seht Ihr den Barmann hinter dem Tresen die Gläser waschen. Wollt Ihr Euch nicht auf die Power Eurer Hände und Füße verlassen, stehen großzügigerweise vor allen Endgegnern Behälter mit nützlichen Utensilien wie Messer und Stahlrohre herum. Einziger Kritikpunkt: Haben Euch die Schergen von Mr.X erstmal umzingelt, gibt's kein Entkommen mehr bis Euer derzeitiges Leben ausgehaucht ist. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 80 Mark

81%
Grafik
90%
Musik
57%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung

GAME GEAR

Oldie but Goldie

Double Dragon

Der Kultautomat *Double Dragon* war vor *Street Fighter 2* in den 80er Jahren der eigentliche Auslöser der zur Zeit heftig grassierenden Prügelspielwelle. Ihr müßt wieder mal einer Straßenbande beibringen, daß einem Martial-Arts-As die Freundin zu kidnappen nur Unheil bringt. Ihr, Billy Lee, durchstreift also die Straßen Eurer Heimatstadt und haut sämtlichen Messerstechern, Peitschenladys sowie anderen Galgenvögeln eine vor den Latz. Hilfreich sind Euch dabei von herumstreunenden Schurken achtlos liegengelassene Baseballschläger und Bleispritzen. An Spezialtechniken beherrscht ihr nur einen Sprung, der über den ganzen Bildschirm geht. Recht realistisch an der Sache ist dabei, daß Ihr nicht dauernd von Dutzenden von Gangstern in die Mangel genommen werdet. Es tauchen nur vereinzelte Ganoven auf, die sich aber allesamt durch Mittelgegnerniveau auszeichnen. Dies macht das Unterfangen recht schwierig, zumal Ihr nur drei Continues zur Verfügung habt.

Meine Meinung: **geht so**

Eines vorneweg: Diese Umsetzung des Klassikers kann dem ebenfalls in diesem Heft getesteten *Streets of Rage 2* vom spielerischen her nicht annähernd das Wasser reichen. Dazu verfügt Billy einfach nicht über die nötige Gewandtheit (Ihr habt nur vier verschiedene Schläge in petto). Die Grafik dagegen übertrifft durch ihre düstere Großstadtatmosphäre sogar streckenweise obengenanntes Hitmodul. Auch die mystische, fernöstliche Musik fügt sich hervorragend in das Geschehen ein. Was im Endeffekt nicht stimmt, ist die Spielbarkeit und da nagt trotz der optischen und akustischen Aufpolierung der Zahn der Zeit daran. Wahre Fans sollten sich's aber dennoch geben. ***rk***

Vor der Häuserkulisse der Großstadt machen Euch zwielichtige Gestalten das Leben schwer

Spieletyp: Beat'em'Up

Hersteller: Virgin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik 78%
Musik 65%
Soundeffekte 53%

SPIEL-SPASS: **59%**

Redaktionswertung

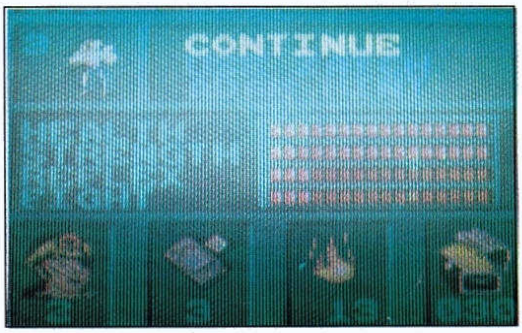
Auf die Boards!

Surf Ninjas

Warum das Spiel ausgerechnet *Surf Ninjas* betitelt wurde, entzieht sich auch nach längerem Test meiner Kenntnis, handelt es sich doch um ein gewöhnliches Kloppspiel. Die Protagonisten Johnny und Adam erfahren vom großen Sensei Zatch, daß sie rechtmäßige Thronfolger des Königreiches Patu San sind. Dummerweise paßt das dem Schurken Colonel Chi gar nicht in den Kram, deshalb entführt er den Vater der Brüder. Ihr macht Euch also allein (2P-Mode gibt's nicht) auf die Socken, um ihn rauszuboxen. Mittels einer Handvoll Angriffstechniken stellt Ihr Euch in sechs Levels den sporadisch auftauchenden feindlichen Ninjas (im ersten Level waren's beeindruckende drei Stück!). Außergewöhnlich ist höchstens, daß das Beat'em'Up Rollenspielelemente enthält: Ihr könnt für Euer aufgesammeltes Gold Waffen, ärztliche Versorgung sowie Hinweise und einiges mehr erstehen.

Meine Meinung: **hilfe**

Sega hat wohl spitzgekriegt, daß mit Prügelspielen viel Kohle zu machen ist und würde wohl das Game Gear nur zu gerne zum Neo Geo umfunktionieren (vier von fünf in dieser Ausgabe getesteten Spiele sind klassische Beat'em'Ups). Dabei sollte aber die Qualität nicht abhanden kommen. *Surf Ninjas* glänzt weder mit grafischen, soundtechnischen noch spielerischen Highlights. Oft rennt Ihr zehn Sekunden lang in der Gegend herum, ohne daß ein Gegner daran denkt, sich zu zeigen. Auch habt Ihr keinerlei spezielle Kniffe zur standesgemäßen Verteidigung, so daß sich die Rettungsaktion trotz mangelnder Gegnerfluten recht schwierig gestaltet. Haltet Euch lieber an die besseren Titel in dieser Ausgabe! ***rk***



Wenn Ihr unterm Spiel Start drückt, habt Ihr die Auswahl aus einer Reihe von Optionen

Spieletyp: Beat'em'Up mit Adventure-Einlagen
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik 29%
Musik 42%
Soundeffekte 31%

SPIEL-SPASS: **17%**

Redaktionswertung

Alles super....
Spielen ohne Frust

VIDEO GAMES Sonderheft 2
Prallvoll mit 100 Seiten Tests (in Farbe) der besten Videospiele aller Zeiten für Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System und Game Gear (als Übersicht zum Sammeln, als Kaufberatung)

Informationen zu den einzelnen Videospielsystemen

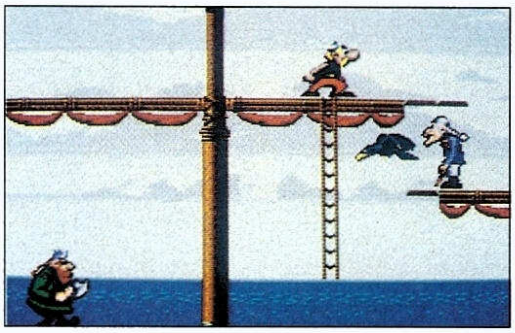
Komplette Wertungsliste mit allen in der VIDEO GAMES je getesteten Spielen.

Nicht vergessen ab 10. November beim Händler abgreifen !

Zaubertrank pur

Asterix

Im Sommer letzten Jahres feierten die beiden berühmtesten Gallier Obelix und Asterix Premiere auf Segas Master System. Nun schlägt Nintendo zurück: Für einen Sack voller Hinkesteine sicherte sich Infogrames die Lizenzen für das neue Asterix-Abenteuer. Während sich die Römer in der Sega-Version den schmächtigen Druiden Miraculix schnappten, um ihm die Geheimnisse des Zaubertranks zu entreißen, so haben sich Caesars Legionen dieses Mal einen fetteren Brocken gesucht: Römer-Verdrescher Obelix höchstpersönlich fällt den Besatzern in die Hände und wird nach Rom verschleppt. Asterix muß nicht lange packen – umgehend macht er sich auf, seinen Wildschwein-fressenden Prügelkumpanen aus der mißlichen Lage zu befreien. Nur gut, daß der kleine Hund Idefix den Kidnappern entkommen konnte und Asterix nun zur Seite steht. Spendiert Ihr einen Knochen zur Belohnung, wird das Schoßhündchen zur rasenden Wildsau, die am liebsten römische Hintern skalpiert. Doch der Weg nach Rom ist lang, beschwerlich und vor allem gefährlich. Durch die dunklen Wälder Galliens – ein Ritt auf dem Wildschwein bringt ein bißchen Tempo in die Reise – über die Alpenpässe bis hin nach Griechenland. Zugegeben, der kürzeste Weg nach Rom ist das nicht, da macht es auch nichts, daß Asterix vor der Befreiungsaktion einen Abstecher zu den Pyramiden wagt.



Warum denn in die Luft gehen? Nach einem Schluck Zaubertrank kann Asterix zur Not auch fliegen.

Meine Meinung: geht so

Freilich, innovativ ist das Jump'n'Run um den kleinen Gallier nicht, vielmehr hält man sich an bewährte Spielelemente – und fährt damit gar nicht schlecht. Grafisch steht auch die 8-Bit-Version den genial komischen Figuren von Meister Uderzo nicht nach. Ideal für Einsteiger ist der frei einstellbare Schwierigkeitsgrad. Recht gelungen sind auch die Songs. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Infogrames
Testversion von: Lagunat
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, variabler Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 69%
Musik 62%
Soundeffekte 55%

SPIEL-SPASS: **70%**

Redaktionswertung

INSERENTENVERZEICHNIS

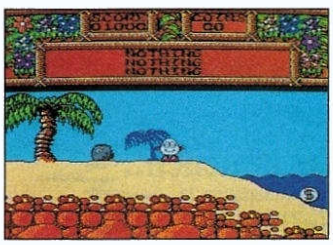
Akcamur	82	Games Unlimited	127	Polydor	19
aRJay	69, 71, 73, 105	Gamestore	74		
ASCII	39, 101	Gnadenlos	77	Raguzi	78
				Rat's	87
Baier Videospiele	86	High Score Games	33		
Beach Games	71	Hudson Soft	24/25	Sega	13, 31
Bertelsmann	49			Softi	22
Brachtendorf Spieleversand	60	ICP Verlag	97	Solar-Games	134
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	47	Jöllenbeck	41	Stargames Videogame Versand	14
Chaud Soft	86	Jump 'n' Run	57		
Codemasters	51, 123	Juwel	18	Test 'n' Take	14
CPS Heidak	6/7			Top 4	87
Cybersoft	15	King Games	70	Toys 'R' Us	53
		Konami	29, 93, 99, 4. US	Tradelink	79
Dataflash	3. US	Theo Kranz Versand	81	trading & support	85
Disc Center Musikversand	83			Traumfabrik	67
Dynatex	61	Laguna	35	Trendline	58
		Markt & Technik Vertrieb	131	TV Games	78
f&t Software	70	Maro	83		
Flashback Videogames	75	Medienwelt Hinderhauser	59	Verytex	82
Flashpoint	55	Mega Star	82	Videogame Center	82
Future Soft	74	Megabrain	134	Videospiel Paradies	86
		Mitsui	2. US, 21, 95	Vision	103
Galaxy Software	14				
Game Express	116	Nintendo	17, 89	Wolfsoft	78
Game Syndicate	63				
Gamecourier	85	O.I.T. Versand	23	Zapp Games	61

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei.

Super-Sparpack

Adventure Quest

Die Codemasters schlagen wieder zu: Natürlich darf bei *Super Adventure Quests* Superstar Dizzy nicht fehlen. In *Treasure Island Dizzy* verschlägt es das sprungfreudige Weichei auf eine Schatzinsel. Bevor Ihr allerdings in Dukaten ertrinkt, gilt es erst` einmal knifflige Rätsel zu lösen. Dizzy sammelt Felsbrocken ein, um einen tosenden Fluß zu überqueren oder kippt hier und da Schalter um. Bei der Knobelei hilft Euch ein stets abrufbares Inventar, in das drei Gegenstände passen. Nach und nach erschließt Dizzy die 40 Bildschirme des Eilands und trifft Vorbereitungen für seine Heimreise. Nach Hause will auch Linus Spacehead, Astronaut und Bruchpilot. Im ersten der acht Level klettert Linus an Luftblasen vom Meeresgrund an die Erdoberfläche. Hier turnen allerlei böse Menschen durch die scrollenden Wald- und Wiesenlandschaften. Jeder Feindkontakt kostet ein Leben. Frustmindernd liegen mancherorts Extraleben in Form von Schokoriegeln herum. Bevor Mr. Spacehead wieder in die Weiten des Alls aufbricht, muß er alle Teile seines Funkgeräts aufsammeln. Fernweh ist für Robin Hood kein Thema. Schließlich gibt's im Schloß des fiesen Sheriffs von Notthingham allerhand zu tun. Bewaffnet mit Pfeil und Bogen zieht der Rächer der Enterbten aus. Auf der Suche nach der Angebeteten Miriam schießen urplötzlich Speere aus dem Boden und Türen versperren den Weg. Robin kann zwar durch Wasser waten, heiße Lavaflüsse machen ihm aber den Garaus. Ein ähnlich trauriges Schicksal erwartet Boomerang Kid, wenn er nicht bis zum Abend alle Boomerangs zurück in den Sportclub schafft. Dazu springt der quirlige Teenager durch 30 Level, sammelt das Spielzeug ein und weicht knuddeligen Kleintieren aus. In scheinbar ausweglosen Situationen befördern Euch Sprungfedern über Barrikaden und in finsteren Labors machen Schalter den Weg zum Ausgang frei.



Ganz links sucht Weichei Dizzy nach Insel-Schätzen, in der Mitte spielt Robin Hood mit Pfeil und Bogen und ganz rechts blubbert ein notgelandeter Linus Spacehead an die Meeresoberfläche

Was ein richtiger Boomerang ist, kehrt nach dem Wurf zum Werfer zurück. Nur hier nicht...

Meine Meinung: geht so

Obwohl Dizzy schon etliche Jährchen auf der Eierschale hat, kommt gerade bei Einsteigern Freude über den niedrigen Schwierigkeitsgrad und die größtenteils logischen Rätsel auf. Grafik und Sound gleichen der Heimcomputerfassung wie ein Ei dem anderen. Auch die drei anderen Titel reißen in technischer Hinsicht keine Bäume aus: kleine Sprites, blasse Farben, nervige Musik – Masse statt Klasse. Robin Hood rettet die Motivation mit knackigen Gegnern und Rätseleinlagen `a la *Gods* ins obere Mittelmaß. Dagegen eignen sich Linus Spacehead und Boomerang Kid wohl nur für die jüngeren NESler. Profis entlocken die lustlosen Langeweile-Levels nur ein Gähnen. Dizzy, Robin Hood und die pflegeleichte Steuerung gleichen das wieder aus. Taschengeldfreundlicher als *Super Adventure Quest* kann ein Modul jedenfalls kaum noch sein... *cb/hu*

NES

Spieletyp: Action, Jump'n'Run
Hersteller: Code Masters
Testversion von: Code Masters
Anzahl der Spieler: 1
Features: Vier Spiele auf einem Modul
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 75 Mark

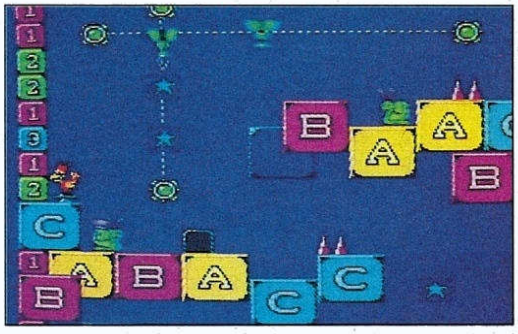
51%
Grafik
55%
Musik
25%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

Redaktionswertung

Gockel auf Abwegen

Alfred Chicken



Im Buchstabenland trefft Ihr auf alte Jump'n'Run-Ingredienzien wie fahrende Plattformen

So ein Hühnerleben kann schon alles andere als geruhsam sein: Wenn man nicht gerade im Kochtopf landet, klaut einem ein dahergelaufener Bösewicht doch glatt sämtliche Eier. Ihr schlüpft In die Rolle des geplagten Federviehs und jagt Eurem Nachwuchs hinterher. Anfangs könnt Ihr nur hüpfen und mit einem Kamikaze-Tauchangriff Euren Schnabel in aufziehbare Mäuse und ähnliches Getier hacken. Doch bald entdeckt Ihr einige Geheimgänge und rüstet Euer Hendl mit Schüssen (wie phantasievoll!) aus. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr alle grünen Ballons ausfindig machen und in die Luft gehen lassen. Dann wartet postwendend eine Bonus-Stage auf Euch, in der Ihr eifrig Bonusleben sammeln solltet, denn an Continues haben die Designer nicht gedacht.

Meine Meinung:
na ja

Zugegeben, das Huhn in der bunten Landschaft herumhüpfen zu lassen, ist vorübergehend schon ganz spaßig. Wer sich aber im Zeitalter der 16-Bit-Maschinen noch dazu hinreißen läßt, sich ein Modul mit C 64-Grafik für einen knappen Hunderter zu leisten, wenn er dafür auch Jump'n'Run-Highlights vom Kaliber eines *Sonic 2* oder *Super Mario Allstars* bekommt, muß ganz schön dumm sein. Dieses Modul hätte vielleicht vor 10 Jahren für Aufsehen gesorgt, in der heutigen Zeit sorgt's aber nur noch für ein müdes Lächeln. Dazu fehlt's einfach an Motivation, sich durch die grafisch äußerst tristen Levels zu kämpfen. Soundtechnisch muß sich der geplagte Spieler mit Kaufhaus-Gedudel zufriedengeben. Obwohl das Gehüpfe selbst nicht allzu schwer ist, macht sich das fehlende Continue schmerzlich bemerkbar. *rk*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark

Grafik 53%
Musik 53%
Soundeffekte 41%

SPIEL-SPASS: **57%**

Redaktionswertung

SOLAR GAMES
BEI UNS geht die POST ab
DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung
SEGA ★ Nintendo
Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • *Der weiteste Weg lohnt sich!*
Laden und Versand: Virchowstr. 11, 46047 Oberhausen
Tel./Fax: 02 08/88 94 09 • Preisliste kostenlos anfordern •
Geöffnet: Mo-Fr 9.00-12.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10-16.00

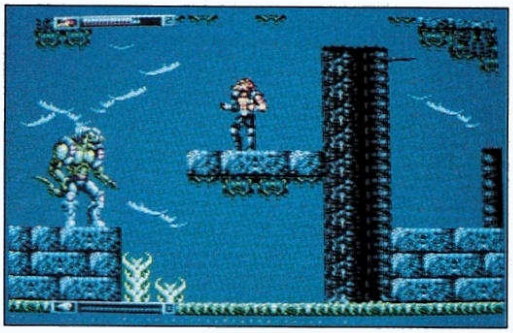
TABULA RASA?
Garten ist nicht gleich Garten. Kurzgeschorene Rasenflächen sind das Aus für viele Tiere und Pflanzen. Blumenwiesen aber bilden eine üppige Nahrungsquelle für Insekten. Mehr in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (5,- DM in Briefmarken).

NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn 3

PLAYER'S BÖRSE
ACHTUNG!! Shop in WIEN
Versand in ÖSTERREICH
An- und Verkauf gebrauchter Spiele
Alle Nintendo- und Sega-Systeme.
Faire Preise - kostenlose Preisliste.
3DO und SEGA VR vorbestellen!!
Fa. Megabrain, A-1020 WIEN, Leopoldsgasse 2a
Tel: 0222/212-36-56, Fax: 0222/212-36-58
Mo-Fr. 10-18.30, Sa. 10-13 Uhr

Ede Wölfchen

Wolfchild



Zu viele Fehler: Wolfchild muß man nicht haben

Terror ist angesagt. Professor Morrow hat zur Weltverbesserung eine Methode entwickelt, die Intelligenz des Menschen mit der Stärke eines Tieres zu verbinden. Um sich dieses Patents zu bemächtigen, hat die Geheimorganisation Chimera den Professor entführt und den Rest der Familie abgeschlachtet – bis auf den jüngsten Sohn Saul. Dieser zieht mit Papis Erfindung los, um seinen Erzeuger zu befreien. Dazu steuert Ihr Saul durch fünf plattformhaltige Levels in Seitenansicht. Unterwegs trefft Ihr auf allerhand mutiertes Gesocks. Mit stahlharter Athletenfaust bringt Ihr die Bösewichte zur Strecke. Erreicht Ihr mittels Herz-Extra volle Lebensenergie, verwandelt sich Saul in einen Wolfsmenschen und kann Schüsse abfeuern. Erst nachdem Ihr einige Treffer eingesteckt habt, nehmt Ihr wieder Menschengestalt an. Unterwegs findet Ihr weitere Extras für stärkere Waffen (falls Ihr als Wolf kämpft), Smartbombs und Rücksetzpunkte.

Meine Meinung:
na ja

Mit *Wolfchild* kann ich mich irgendwie nicht anfreunden. Immer bleibt dieser trockene Nachgeschmack. Die vielen unfairen Stellen und Blindsprünge tragen ebensowenig zum Spielspaß bei, wie die grobe Steuerung und die pingelige Kollisionsabfrage. Ohne jegliche musikalische Begleitung wird *Wolfchild* noch fader. Es gibt zwar keine Situation, in der Ihr als Mensch nicht weiterkommt, wenn Ihr an einer schweren Stelle öfters getroffen werdet, das Wolf-Extra verpufft und es somit noch schwerer wird, kommt trotzdem schnell Frust auf. Durch die überdurchschnittliche Grafik und ein gewisse Denkanforderung hält sich *Wolfchild* auch auf dem Master System gerade noch über dem Mittelmaß. *jb*

Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 90 Mark
68%
Grafik
5%
Musik
16%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **56%**

Redaktionswertung

Sand im Getriebe

Super Off Road

Gib Gummi, Alter! Start frei zur wilden Hatz um den Sandkasten-Cup.

An Einfachheit ist die Spielidee bestimmt nicht zu überbieten: Vier Autos rasen ein paar Runden durch einen mit Hindernissen übersäten "Sandkasten". Schlammstrecken mit Hügeln, Erdmulden und Wasserpfützen wollen behende und flink gemeistert werden, damit Ihr mit Eurem Buggy als erste die Ziellinie überfahrt. Haarnadelkurven und heimtückische Leitplanken können Euren kleinen Flitzer ganz schön ins Schleudern bringen. Aufgesammelte Nitros verhelfen Eurem Fahrzeug zu enormen Beschleunigungs-Schüben, mit Geldextras und den Siegerprämien könnt Ihr zwischen den Runden die Autos mit besseren Maschinen, Shocks, Reifen und Bremsen tunen.

Meine Meinung:
na ja

Machte die Automaten-Umsetzung vor drei Jahren auf dem NES (dort bis zu vier Mitspieler) noch einen Heidenspaß, so verlangen unsere verwöhnten Augen und Hände heute nach weitaus anspruchsvollerer Unterhaltung. Eure Fahrzeug-Sprites sind beispielsweise so klein, daß Ihr kaum erkennen könnt, wo beim Auto vorne oder hinten ist. Die Grafik ist auch für 8-Bit-Verhältnisse hoffnungslos antiquiert und mickrig. Die Steuerung ist sehr unpräzise und die Hindernisse wie Erdwälle, Wasserlachen und Sandfelder wirken sich kaum auf das Fahrverhalten der Fahrzeuge aus. Die Bildschirme mit den unterschiedlichen Rennstrecken variieren nur unwesentlich und vermögen Euch somit nicht die nötige Abwechslung zu verschaffen. *fh*

Spieletyp: Off-Road-Rennsimulation
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

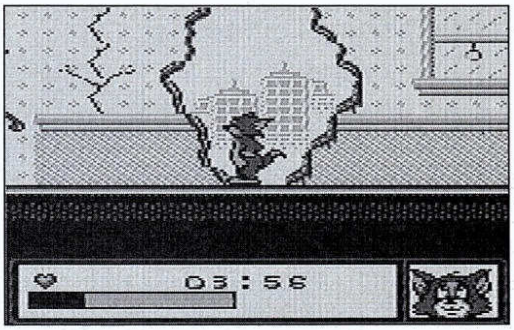
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
35%
Grafik
15%
Musik
9%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **30%**

Redaktionswertung

Sanierungsopfer

Tom and Jerry

Nun darf auch Kater Tom ran! War er in der 92er-Version von Tom & Jerry noch ein eher seltener Gast, so hat er in der Neuauflage des Katz' und Maus-Spiels die Hauptrolle. Ausnahmsweise halten die beiden Streithähne mal zusammen. Es geht aber auch gegen recht üble Sanierungsspekulanten, die den Abriß des geliebten Heims beschlossen haben. Die Möbelpacker haben ihre Arbeit gerade beendet, als Tom von seinen Streifzügen nach Hause kommt – vom ewigen Fischsammeln ermüdet und von wildgewordenen Hydranten und Autoreifen mehr als genervt. Die Maus Jerry wartet mit der schlechten Nachricht vor der Tür – innen sind die Tapeten abgerissen und ein Abräumkommando feste bei der Arbeit. Trotz Toms rasenden Scateboards will keine rechte Action aufkommen.



Ein Loch in der Wand vom Abrißkommando – bald liegt Toms Heim völlig in Schutt und Asche

Meine Meinung: **geht so**

Spieltechnisch haben sich die Programmierer bei Hi-Tech im Vergleich zum ersten Teil wenig Neues einfallen lassen. Statt Jerry lächelt nun Tom aus der Dialogbox, die außerdem die verbliebene Restzeit – wieder habt Ihr pro Level fünf Minuten Zeit –, den aktuellen Punktestand und die Lebensenergie anzeigt. Viele der Fallen erwischen Euch beim ersten Mal todsicher. Da die Szenen aber recht durchsichtig angelegt sind, seid Ihr beim nächsten Lauf schon klüger und könnt Euch kritische Stellen leicht merken. Damit verliert das Spiel freilich zunehmend an Spannung und Action. Wer beim "Zwei-Spiele-Modus" an ein heißes Duell gegen einen zweiten Game Boy denkt, sieht sich getäuscht – es geht gemächlich einer nach dem anderen an den Start. Drei Extraleben und Paßwörter machen Euch die Aufgabe leichter. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Hi-Tech
Testversion von: Hi-Tech
Anzahl der Spieler: 2
Features: Paßwörter, abschaltbare Musik
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 70 Mark

Grafik 55%
Musik 40%
Soundeffekte 62%

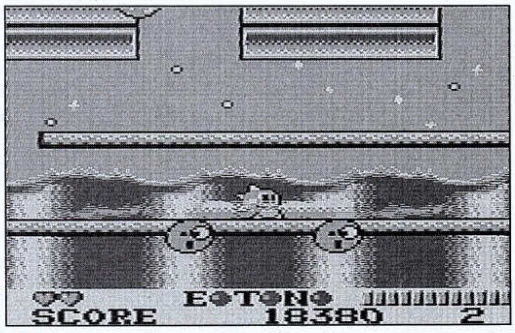
SPIEL-SPASS: **54%**

Redaktionswertung

Seifen-Oper

Bubble Bobble 2

Der zweite Teil der schnuckeligen Reihe wird schon lange mit Spannung erwartet. Wie schon im ersten müßt Ihr in Jump'n-'Run-Manier hüpfenderweise verschiedene Welten durchqueren und fleißig Extras einsammeln. Dabei bekommt Ihr es mit einer Menge Feinde zu tun. Um sie zu bekämpfen, habt Ihr jedoch die Möglichkeit, die Angreifer in eine Seifenblase einzuschließen und diese dann wegzukicken. Alles, was von ihnen übrigbleibt, ist ein Stück Obst, das Euren Punktestand aufbessert, wenn Ihr es einsammelt. Außerdem greifen Euch eine Reihe riesiger Zwischengegner an, die alles andere als einfach zu besiegen sind. Diesen kommt Ihr nur bei, wenn Ihr sie zwischen 50 und 60 mal mit Euren Seifenblasen beschießt. Solltet Ihr dieses schaffen und Euch zusätzlich vor deren Angriffen retten können, landet Ihr automatisch im nächsten Level.



Per Wasserrutsche kickt Ihr Eure eingeschlossenen Feinde von der Bildfläche

Meine Meinung: **super**

Schon auf dem Amiga war *Bubble Bobble* mein Lieblingsspiel. Daß ich den zweiten Teil auch auf dem Game Boy spielen kann, macht den Handheld schon wieder viel interessanter. Schade, daß der eigentlich quietschbunten Grafik keine einzige Farbe erhalten bleibt. Trotzdem handelt es sich bei diesem Spiel um eine gelungene Umsetzung. Langanhaltende Spannung und eine übersichtliche Grafik machen das Spiel zu einem Erlebnis. Schwierig sind nur die Zwischengegner, mit ein wenig Übung stellen sie aber kein größeres Problem für Euch dar. *ma*

Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

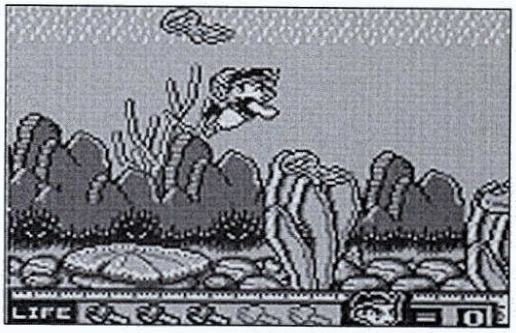
Grafik 69%
Musik 58%
Soundeffekte 23%

SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung

If I Had A Hammer...

Hammerin' Harry



Lustiges hämmern: Harry ist vielseitig und macht Spaß

Harrys Hammer und die Liebe haben eins gemeinsam. Wo eins der beiden hinfällt, wächst kein Gras mehr. Als Harrys Freundin von Geistern entführt wird, beschließt unser Held, mit seinem Vorschlagwerkzeug der geistlichen Bedrohung ein für allemal ein Ende zu bereiten. Ihr beginnt das Abenteuer zu Fuß in einem Seitenansicht-Level. Auftauchende Feinde machen nach einigen Streicheleinheiten mit dem Hammer keine Schwierigkeiten mehr. Nach etwas Kletterei findet Ihr Euch sogar in einem Horizontal-Scroller mit Baller-Action wieder. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein innovativer Obermotz, der mit immer neuen Methoden und Tricks bekämpft wird. Zum Spiel gibt's fetzige und abwechslungsreiche Musikthemen.

Meine Meinung: **super**

***Hammerin' Harry* ist ein typisches "Launespiel". Die Steuerung ist schnell erlernt, Auge und Ohr werden mit toller Grafik und genialem Sound (auch Sprachausgabe) verwöhnt. Die vielen verschiedenen Feinde haben alle ihre Eigenheiten und sorgen mit lustigen Animationen für Unterhaltung. Die unterschiedlichen Levels versprechen über die gesamte Distanz reichlich Abwechslung. Das einzige, was mir bei *Hammerin' Harry* wirklich abgeht, ist ein Paßwortsystem. Es dauert ein bißchen, bevor Ihr die Freundin gerettet habt. Wer genug Zeit mitbringt, sollte sich das Kloppermodul unbedingt anschauen.** *jb*

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Irem
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 70 Mark

Grafik 82%

Musik 74%

Soundeffekte 38%

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Das Ende der Legende

Final Fantasy Legend III

Das Kampfsystem wurde aus dem zweiten Teil übernommen. Die Monster warten auf Euren Angriff.

Vor unendlich langer Zeit wurden die Herrscher von Pureland in ihrer Dimension eingeschlossen. Sie erschufen das magische Wasserwesen, das alle Zeiten, Welten und Dimensionen überfluten soll. Nur mit Hilfe der Talon könnt Ihr die Katastrophe verhindern, einem überlichtschnellen Raumschiff. Doch seine Einzelteile wurden in verschiedenen Zeiten und Dimensionen versteckt.

Ihr steuert eine Gruppe von bis zu fünf Charakteren auf der Suche nach den dreizehn Einzelteilen der Talon. Sämtliche Landschaften seht Ihr aus der Vogelperspektive. Wie bei Rollenspielen üblich, werden Kämpfe taktisch ausgetragen. Ihr gebt jedem Eurer Charaktere Anweisungen, Waffe oder Magie zu benutzen. Jeder Sieg verschafft Euch zusätzliches Gold und Erfahrungspunkte.

Meine Meinung: **geht so**

Der abschließende Teil der Legend-Trilogie bietet Altbekanntes neu verpackt. Das Kampfsystem und die Grafiken erinnern stark an die Vorgänger. Wie üblich, gibt es kaum Rätsel zu lösen, dafür umso mehr Monster zu verdreschen. Alle paar Sekunden taucht eine neue Gruppe Gegner auf. Dadurch wird das Spiel doch sehr ermüdend und ist wirklich nur für Hack'n Slay-Fans zu empfehlen. Das rund 80 Seiten starke Handbuch ist in Englisch und teilweise nicht einfach zu verstehen. Freunde der ersten beiden Teile sollten zugreifen. Ansonsten holt Ihr Euch besser Zelda! *rz*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Squaresoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

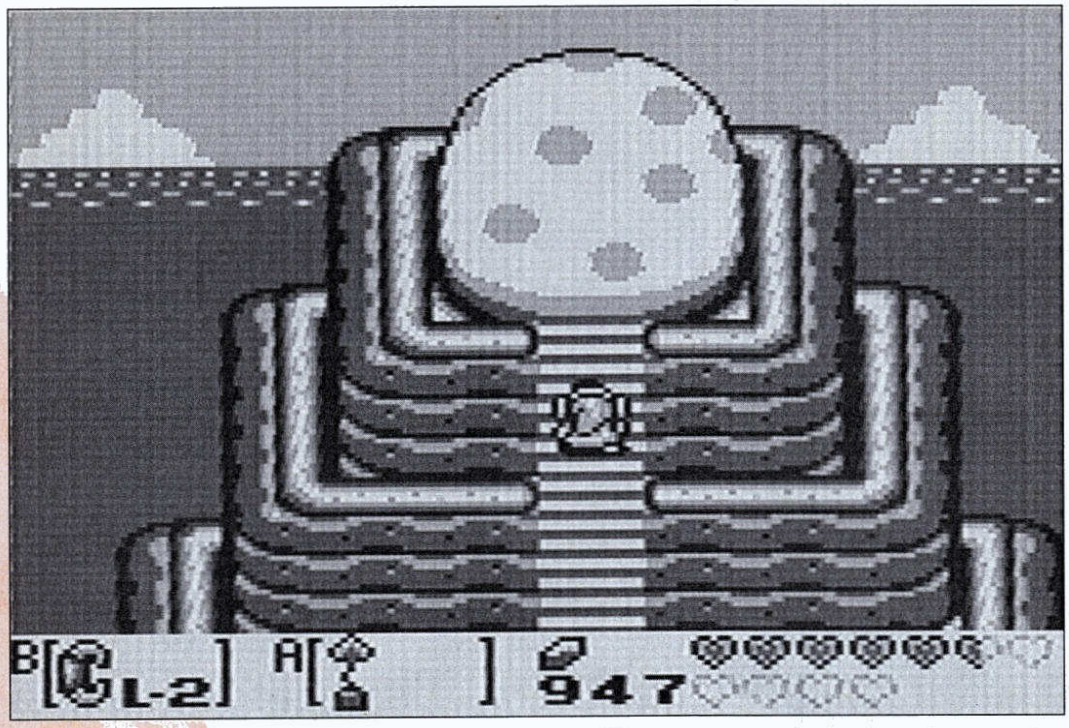
Grafik 74%

Musik 71%

Soundeffekte 62%

SPIEL-SPASS: 63%

Redaktionswertung



In diesem Ei hoch über den Wolken ruht der mächtige Wind-Fisch.

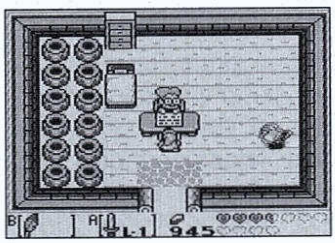
Legend of Zelda

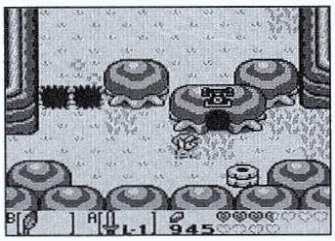
Link's Awakening

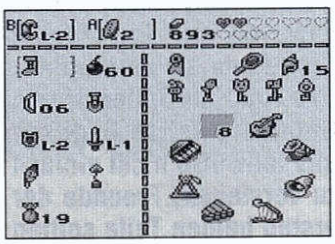
Link von Hyrule, Held der Zelda-Saga, hat wieder einmal Probleme. Auf dem Weg nach Hause erleidet er Schiffbruch und wird besinnungslos am Strand der geheimnisvollen Insel Koholint angeschwemmt. Als er wieder zu sich kommt, stellt er fest, daß die Bewohner von Koholint noch nie etwas von der Außenwelt gehört haben. Um die Insel verlassen zu können, muß er die acht Instrumente der Sirenen finden und mit diesen den mächtigen "Wind-Fisch" wecken.

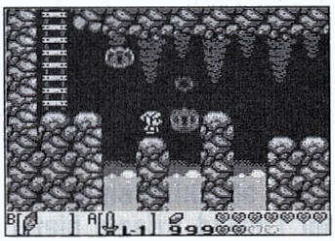
Euer Abenteuer beginnt in der Hütte von Marin und Tarin, die Link am Strand gefunden haben. Da die Insel auch von den verschiedensten Monstern bewohnt wird, müßt Ihr Euch möglichst schnell eine Waffe und einen Schild zulegen. Weitere wichtige Gegenstände gibt's in Shops zu kaufen. Geld in Form von Rubinen findet Ihr unter Büschen oder Felsen. Auch besiegte Feinde hinterlassen oft einige Rubine. Doch Vorsicht! Jede Berührung mit einem Gegner kostet Lebensenergie. Diese besteht zu Beginn des Abenteuers aus drei Herzsymbolen. Zusätzliche Leben liegen überall auf der Insel versteckt, und bei Bedarf hilft Euch eine gute Fee oder ein Zaubertrank auf die Beine. In den acht Dungeons (einer für jedes Instrument) von Koholint liegen wichtige Gegenstände versteckt, z.B. das Kraftarmband, mit dem Ihr Felsen heben könnt, oder die Flossen, die Euch das Schwimmen ermöglichen. Als Belohnung für einen Sieg über den Endgegner, der am Ende jedes Dungeons auf Euch wartet, gibt`s außerdem ein Zusatzherz und eines der gesuchten Musikinstrumente.

Da Ihr mit *Link's Awakening* einige Wochen zu tun habt, könnt Ihr bis zu drei Spielstände mit der eingebauten Batterie abspeichern.









Mr. Write, der sympathische Schreiberling, wartet auf einen Brief seiner Liebsten. Grandpa Ulrira hilft Euch gerne; ein Anruf genügt.

Meine Meinung: super

Zuerst war ich skeptisch, ob mich das Zelda-Fieber auch auf dem Game Boy packen könnte. Aber schon nach wenigen Minuten war ich gefesselt. Die Zelda-Abenteuer leben von der interessanten Story, den sympathischen Figuren und dem einfachen Gameplay. Die kniffligen Rätsel sind nie zu schwierig, die Gegner in den Dungeons nie zu schwer. Die Handlung wird nie eintönig, es warten immer wieder Überraschungen und Zwischenspiele. *Link's Awakening* ist auch sehr einfach zu bedienen. Ein Druck auf START zeigt Euch sämtliche Gegenstände und Instrumente, die sich in Eurem Besitz finden. SELECT zeigt Euch eine Karte der Insel. Jeder, der von den Zelda Adventures auf dem Nintendo oder Super Nintendo begeistert war, *muß* sich dieses Spiel zulegen. Aber auch für alle anderen ist es dringend zu empfehlen. Es gibt nichts Besseres! ***rz***

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik 79%

Musik 76%

Soundeffekte 56%

SPIEL-SPASS: **90%**

Redaktionswertung

Fünf mal Fünf

Lingo

Fleißige Fernseher haben bestimmt schon einige Folgen der Quizsendung "Fünf mal Fünf" genossen. Für alle, die über die Absetzung der Reihe traurig waren, gibt's jetzt Abhilfe. PCSL hat das Quiz auf den Game Boy geholt. Das Spiel besteht aus einer Mischung von Bingo und Wörterraten. Der Anfangsbuchstabe wird vorgegeben, die restlichen vier müßt Ihr herausfinden. Pro Wort habt Ihr 25 Sekunden Zeit. Befindet sich Euer Wort nicht im Sprachschatz des Modul, verbleiben für den nächsten Versuch nur die restlichen Sekunden. Richtige Lettern werden unterlegt. Ihr habt fünf Versuche, dem Lösungswort näherzukommen, dann ist das gegnerische Team dran. Die Rivalen dürfen mit Euren Versuchen arbeiten. Habt Ihr die Lösung erraten, zieht Ihr zwei Zahlen, die auf der Bingo-Tafel eingetragen werden. Ist eine Fünferreihe voll, gibt's Punkte und Ihr startet in die nächste Runde. Das zweite Spielerteam übernimmt wahlweise der Computer oder ein Kumpel.

Meine Meinung: **geht so**

Diese Art von Spielen sind sicherlich Geschmackssache. *Lingo* ist allerdings eine gute Umsetzung der Quizsendung. Alle Regeln und Finessen des Originals sind enthalten. Auch der Wortschatz ist sehr umfangreich (und das in allen vier anwählbaren Sprachen). Einzig das Computerteam stellt sich ab und zu reichlich blöde an. Daß Ihr im Spiel jederzeit die Pause aktivieren könnt, um in Ruhe nachzudenken, läßt das ursprünglich hektische Rätseln allerdings schnell zur Farce verkommen. Das hätten sich die Programmierer sparen können. Ein Paßwortsystem hätte mehr Sinn gemacht. Wer auf die Quizreihen der Privatsender steht, sollte sich *Lingo* dennoch zulegen. ***jb***

Lingo ist eine Umsetzung der Quiz-Reihe "Fünf mal Fünf"

Spieletyp: Quiz

Hersteller: PCSL
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: viersprachig

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

32%
Grafik
45%
Musik
33%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **53%**

Redaktionswertung

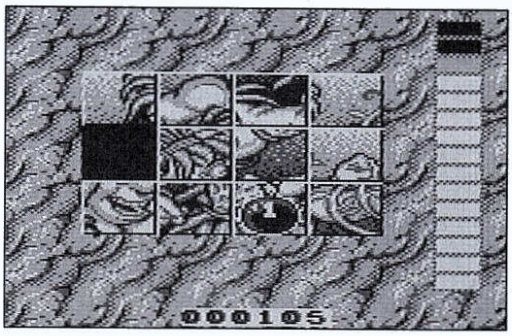
Schieb' mich!

On the Tiles

Das neueste Spiel aus dem Hause Elite vereint die drei bekanntesten Figuren des Herstellers auf einem Modul. Es wirken mit: Das Monster Frankie (aus *Dr. Franken*), der Caveman Ninja (aus *Joe & Mac*) sowie Ritter Dirk aus *Dragons Lair*. Wer jetzt an ein bunt gemischtes Jump'n'Run denkt, liegt weit daneben. *On The Tiles* ist ein Verschiebe-Puzzle. Ein Bild von einem der Darsteller wird in Quadrate zerteilt und in Unordnung gebracht. Eure Aufgabe ist's, das Bild wieder richtigzuschieben. Das wäre ja an sich nicht so schwer, aber da gibt's ja noch das Zeitlimit und die Extras. Freundliche und unfreundliche Gegenstände tauchen auf den Feldern auf und wollen verschoben oder in Ruhe gelassen werden. Schafft Ihr einen Level, gibt's ein kurzes Paßwort.

Meine Meinung: **na ja**

Das betagte, aber dennoch beliebte Für-unterwegs-Spiel "Verschiebepuzzle" auf den Game Boy umzusetzen ist ein naheliegender Gedanke. Zu einem aktuellen Vergleich mit *On The Tiles* läßt sich *Splitz* heranziehen. Während *On The Tiles* grafisch und vom Ideenreichtum die Nase vorn hat, trumpft *Splitz* mit besserer Spielbarkeit auf. Die Elite-Schieberei wirkt mit den vielen Extras recht überladen. Meist seid Ihr mit den Extras derart beschäftigt, daß auch das großzügige Zeitlimt für die Aufgabe nicht ausreicht. Dummerweise müßt Ihr nämlich schon passende Teile immer wieder verschieben, um an die Extras zu kommen (und das nervt). Speziell die Bombe ist eine Gemeinheit schlechthin. Innerhalb von Sekunden sprengt sie Euch zum Game Over. Hartgesottene kommen damit zurecht, zartere Naturen lassen lieber die Finger vom Frustmodul. ***jb***



Hart bis unfair: On The Tiles zehrt an den Nerven

Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: Elite
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Spielvarianten

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

62%
Grafik
0%
Musik
22%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **33%**

Redaktionswertung

Hardware satt

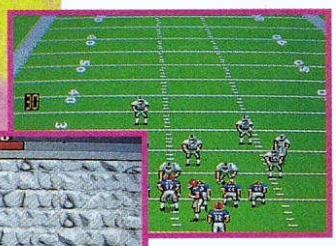
Was gibt's im Dezember? Was solltet Ihr dem Weihnachtsmann aus dem Kreuz leiern? Wann kommen die neuen Super-Konsolen nach Deutschland? Was kosten und was leisten sie? Auf keinen Fall verpassen: brandheiße Informationen über und Fotos von Ataris 64-Bit-Jaguar. Auf dem Labortisch sezieren wir ferner die Import-CD-Konsole Marty-FM-Towns sowie einen der ersten 3DO-Interactive-Multiplayer von Panasonic (US-Version).

Gauntlet 4 Mega Drive

Die neueste Ausgabe des Kämpferklassikers unterstützt den Vier-Spieler-Adapter (neben drei anderen Spielvarianten). Ob er aber am Bomberman-Thron sägen kann, lest Ihr im Test.

John Madden '94 Mega Drive

Die Football-Recken stehen in den Startlöchern. Auch in der neuesten John-Madden-Version dürfen vier Spieler gleichzeitig ans Joypad. Wieviel Verwirrung vier Spieler auf dem Feld erzeugen, erfahrt Ihr im Test.



Stallone spielt Spiderman (vorne). Im Hintergrund: John Madden '94.

Schwarzenegger vs. Stallone

Prügel-Ballett mit Hinterhof-Atmosphäre

Sony Imagesoft läßt die Superhelden aufs Super Nintendo los. Wer setzt sich durch, wer verliert? Die Tests von Last Action Hero und Cliffhanger schaffen Klarheit.

Populous 2 Super Nintendo

Verschärftes Götter-Grübeln auch im Nachfolger oder nur belangloses Remake? Wir testen die frische Version des Bullfrog-Klassikers.

Frauen-Power

Lest unseren Mädelsschwerpunkt und Ihr wißt, was das angeblich schwächere Geschlecht von Videospielen hält. Ob Ihr mehr zum Chauvi, Frauenkenner oder zum erfolglosen Softie tendiert, verrät der dazugehörige Psychotest.

Dies und natürlich viel mehr gibt's in der Vorweihnachtsausgabe.

Heft 12 erscheint am 22.11.1993

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

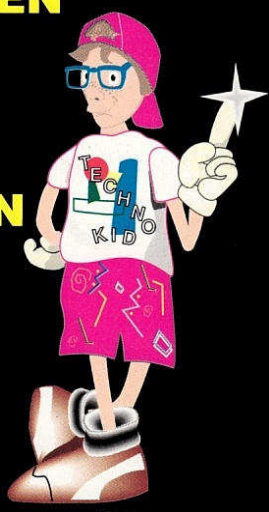
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

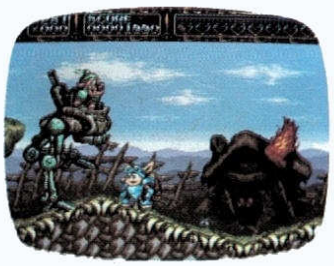
"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

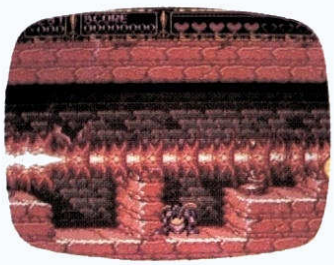
DATA Flash G m b H

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS R US
UND BEI ALLEN allkauf
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDSBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS





Neu! Sparkster Superstar!

Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstarke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:
Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1-
„...Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!"
„...Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis..."

PLAY TIME Star

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL

VIDEO GAMES CLASSIC

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.